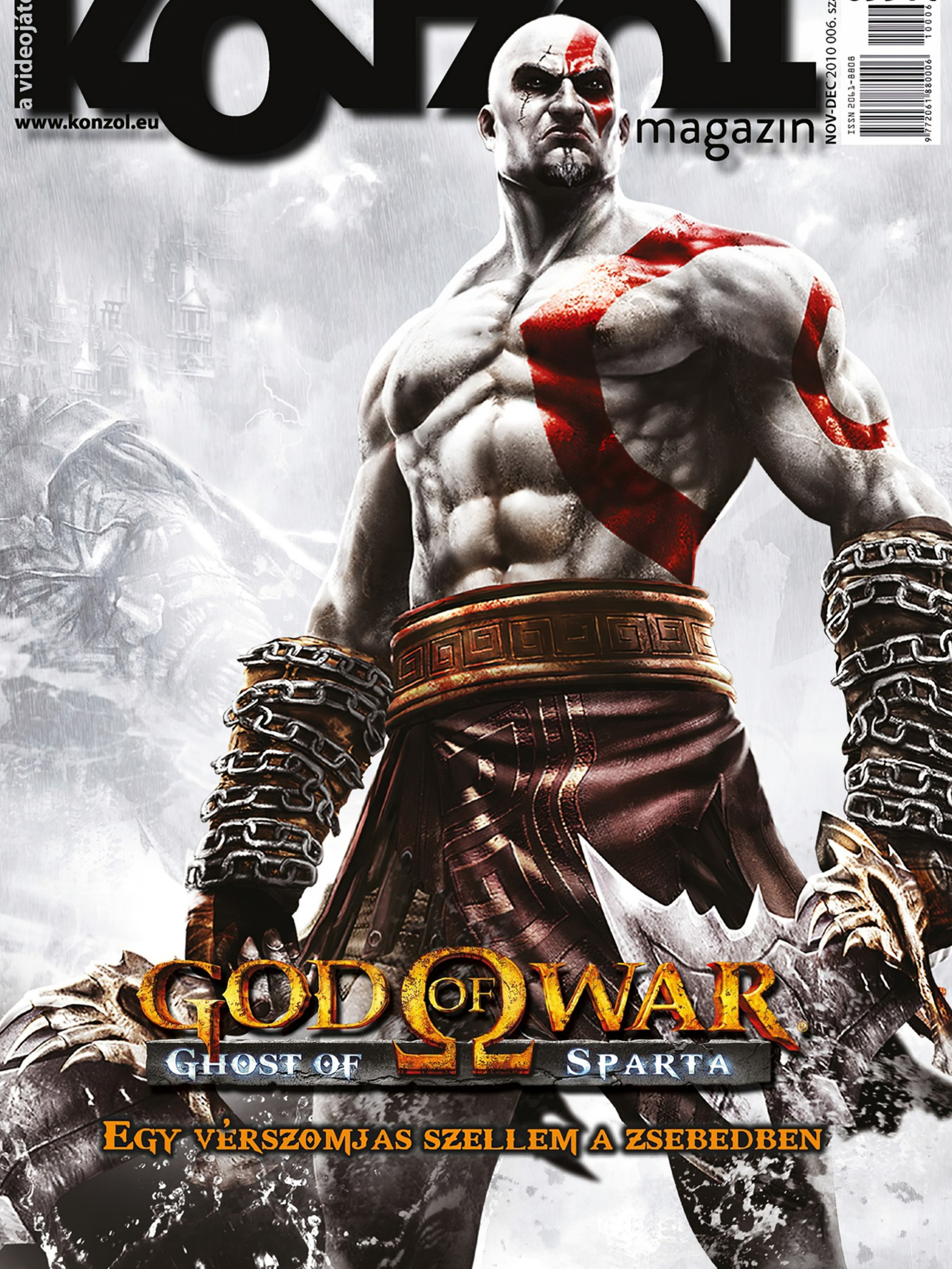
XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

NOV-DEC 2010 006. szám
699 Ft
ISSN 2061-8808



EGY VÉRSZOMJAS SZELLEM A ZSEBEDBEN


KONZOL magazin
www.konzol.eu
+
CONSOLE CORNER
+
THE HUNGARIAN PLAYSTATION INSIDERS
PLAYSTATION.COMMUNITY
=
Coming soon at winter...



Mozgalmas hónapot tudhatunk magunk mögött több tekintetben is. Ezek közül elsőként emelném ki a Budapest Game Show-t, ahol igen sokan megtiszteltetek minket a jelenlétetekkel. Ezúton is köszönjük mindenkinek, a kapcsolódó írásunk igyekszik átadni a kiállítás remek hangulatát.

Véget ért a rejtvény nyereményjátékunk, HUN_ter volt a legfigyelmesebb, és jött rá igencsak elborult feladványunkra. Sokan próbálkoztak, egészen elképesztő megoldások is születtek, ám a megoldást pont itt, a bevezető melletti képeken keresztül lehetett megtalálni. A mostani kép értelemszerűen már nem része ennek. A megoldás annyiból állt, hogy az előző két számban olyan játékok képeit raktuk be, amelyek tíz évvel ezelőtt voltak az adott hónap legjobbjai (Grandia II és Skies of Arcadia).

Stábunk tagjainak rengeteg játékkal kellett megbirkóznia, viszont sejtésem szerint többnyire örömmel tették mindezt, hiszen tucatnyi jó játék futott be, melyek nagyja kiegészítő, avagy folytatás, mégis remek év végi hajrát produkáltak. Mindemellett megérkezett az utolsó mozgásérzékelős kiegészítő is, a Kinect, ami szintén igencsak jól teljesít, és bízunk benne ezt is egyre jobb alkotásokkal fogják kiaknázni a fejlesztők. Egy játékosnak legfőképp a pénztárcája lehet most a legnagyobb ellensége, a bőség zavarában hirtelen nem is tudnánk tippet adni, mit nem érdemes abszolúte kihagyni. Természetesen a tesztjeink azért segítenek az eligazodásban.

Közelednek az ünnepek, addig mi még egyszer jelentkezni fogunk, tehát találkozunk egy hónap múlva, addig is kellemes olvasást kívánunk mindenkinek!

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

ISMERTETŐ

TESZTJEINK







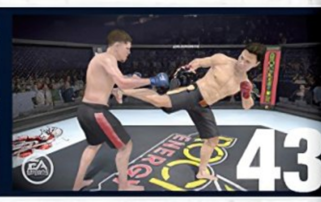










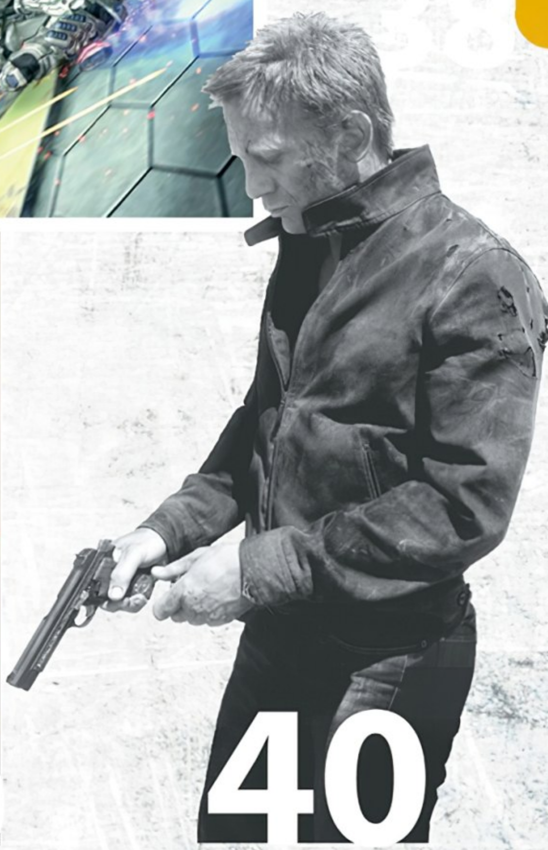






ROVATAINK















Analizálók

Mondtam már, hogy imádom a karácsonyi hangulatot a videojáték iparágában? Na, nem csak a remek játékok miatt, amiket ekkora időzítenek, de a semmihez sem fogható lázas, felbolydult méhkashoz hasonlítható őrület miatt is, ami a nyári pangás után úrrá lesz a játékok világában. Még sok-sok hetünk van a hajráig, de már egymásra licitálnak az "analizátorok", hogy miből mennyi fog fogyni, sőt egyesek odáig mennek, hogy olyan címekről kezdenek el beszélni, amiknek az idei felhozatalhoz még közük sem lehet. Így tett közkedvelt szájhősünk, Michael Pachter úr is, aki a Halo-sorozat megalkotójának, a Bungie-nak legújabb játékát egyenesen a Call of Duty sorozat eladásaihoz hasonlította. Az új Black Ops részt január végéig rengeteg elemző 20 millió körüli eladott darabszámra vizionálja, és így hírhedt elemzőnk sem volt rest megszólalni, ha már a Call of Duty hype-jának szekeréről lecsúszott. Szerinte a stúdió az Activision Blizzard-al karöltve szintén 20 milliós eladásokat érhet majd el, készülő új játékukkal, így a kiadó COD és WoW névre keresztelt pénznyomdái mellé minden bizonnyal egy harmadikat is "csatasorba" állíthat.



Felháborodást váltott ki az új "hullám"...

...az interneten ahol is egyre több blog, magazin foglalkozik azzal a témával miszerint hogyan engedhetik meg maguknak a fejlesztők azt, hogy befejezetlen játékokat dobjanak piacra. Szép kis gyűjteménybe szedték már az utóbbi időben felháborítóan bugos, lényegében befejezetlen játékokat melyek közt bizony a régóta várt címek szinte rikítóan fénylenek. Ilyen pl. az F1 2010, a Star Wars Force Unleashed II, de a szintúgy nagy rajongótábornak örvendő Fable III is, melyet egyenesen Fable 2.5-nek titulálnak a felháborodott vásárlók. A Fallout: New Vegas is megkapta ezt a korántsem megtisztelő címkét. Egy biztos, az ilyen "Bug Fesztivál" manapság egyre gyakoribbá válik konzoljainkon, és amíg senki sem felügyeli, hogy egy játék mennyi és mekkora javításokon mehet keresztül a kiadás után, addig tűrnünk kell, hogy a frissen megvásárolt lemezt a gépbe tolva bizony a frissítésre felszólító képernyő legyen az, ami először fogad bennünket.



Egy új kiadóóriás van születőben?

A Zenimax Media újabb felvásárláson van túl. A Bethesda Softworks-öt is istállójában tudó vállalat egy kisebb, de annál profibb csapat, a The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay és The Darkness játékokat jegyző svéd Machinegames új tulajdonosa. A Zenimax láthatóan a minőségre törekszik, hisz előző héten nem mást, mint a Resident Evil játékok atyját Shinji Mikami, és annak új stúdióját a Tango Gameworks-öt is leszerződtette. A kiadó nem is tétovázott sokáig. Máris 11 új betöltendő állást hirdet újonnan megszerzett stúdiójába, de az elvárások sem kicsik: csakis tapasztalt vén rókák jelentkezését várják így biztosra vehetjük, hogy valami nagy dolog van készülőben.

Besurrant az élre

Ennél tömörebben nem lehet leírni a Zynga teljesítményét. Történetesen a cégek értékét felbecslő elemzők szerint a Farmville, Maffia Wars és egyéb Facebook játékokat jegyző vállalat "csekély" 300 millió dollárral ér többet - összesen 5,51 milliárd - mint az eddig a legnagyobb kiadó néven emlegetett Electronic Arts, mely legnagyobb örömünkre erősen támogatja a konzolokat. "Jöttem, láttam, győztem" is lehetne ezentúl a kiadó mottója, aminek felemelkedése egyenlő a Facebook-éval, míg a maga mögé utasított EA már évtizedek óta a piac meghatározó szereplője. A hírhez kapcsolódó érdekesség, hogy a Zynga és Facebook agyelszívásának megakadályozásának érdekében a Google azonnali fizetésemelést adott minden alkalmazottjának. Talán az EA-nek is ezt kell tennie, ha vissza akar kerülni az élre.

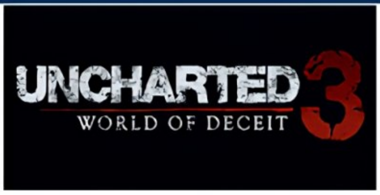
E havi pletyka:

A Kotaku forrása szerint Kanadában fejlesztik az új Resident Evil epizódot melynek a kiszivárgott információk szerint a Resident Evil: Raccoon City címet adták. Állítólag a két PSP-s és egy PS3-as SOCOM címet jegyző Slant Six Games dolgozik a zombis játék legújabb részén, mely nem is lenne annyira meglepő, hisz a jogtulajdonos Capcom a Dead Rising 2 és a Devill May Cry fejlesztését is külföldi csapatnak adta ki követve a Konami példáját, mely a Silent Hill széria sorsát bízta új kezekbe. A váltás rengeteg felpezsdítő változást sejtet, hisz egy olyan stúdió választása, mely eddig taktikáról, csapatmunkáról szóló játékokat fejlesztett, nem lehet véletlen. A túlélő horror netán ebbe az új izgalmas irányba fog terelődni? Reméljük nemsokára konkrétumként kezelhetjük ezeket a találgatásokat!

Életmentő kézikonzolok!

A mindössze 7 éves ausztrál Christopher Miszkowiec egy Nintendo DS segítségével mentette meg szerettei életét. Családjával hazafelé tartottak mikor elütöttek egy kengurut és kocsijuk az árokba borult. Christopher a DS-t használta lámpaként miközben kiszabadította testvérét és édesanyját. Tettéért fiatal hősünk Viktória államtól külön kitüntetésben részesült.





"Nem rakéta tudomány"

A videojáték-szakújságíró szakma kapott egy kis fejmosást Arne Meyertől a Naughty Dog marketing és kommunikációjáért felelős igazgatójától. Történt ugyanis, hogy az interneten futótűzként terjedtek el az Uncharted 3 állítólagos concept art-jai melyre rengeteg videojátékokkal foglalkozó portál azonnal lecsapott és tényként adta hírül, hogy ezek bizony az új epizód pályáinak látványtervei és máris megindult a lázas találgatás a helyszínnel és sztorival kapcsolatban. Meyer gyorsan lehűtötte a nagyérdeműt és kijelentette, hogy a rajzok nem valódiak, csupán egy diák munkái aki építészetet tanul és vizsgamunkának szánta őket. Meyer kiokította a kollégákat, hogy legközelebb először nézzenek utána a hír valódiságának, hisz ez nem rakéta tudomány, egy kis utánajárással könnyen kiderülnek a turpisságok.

Időmilliárdos

Most, hogy már hivatalosan Magyarországon is elstartolt az Xbox Live szolgáltatás a magyar játékosok is részeseivé váltak annak a közösségnek, mely havonta 1 milliárd órát tölt el a Live-on. A regisztrált tagok több mint fele, vagyis 25 millió játékos ráadásul hetente 30 óránál többet kapcsolódik a hálózatra . Ha nem léteznének ilyen hálózatok, mit tudna ennyi ember kezdeni ezzel a sok idővel?



Az érem másik oldala

Bobby Kotick urat már sokszor emlegettük a magazin hasábjain is. Nem egy közkedvelt figura és kinyilatkoztatásai sem örvendenek túl nagy sikernek, de most olyan témában is megszólalt, ami igazán kényes volt ő és az általa vezetett kiadó számára is. A Joystiq magazin faggatta ki többek közt a Brütal Legend c. játék körüli hercehurcáról, és Kotick tőle nem megszokott módon őszintén és nyíltan beszélt a dolog hátteréről. Állítása szerint a média és persze az érintett fél fújta fel a témát, hisz ő maga nem, hogy nem döntött az ügyben, de még csak a játékot sem volt szerencséje kipróbálni és az ő rá kígyót-békát kiabáló Tim Schaferel sem találkozott soha életében. Kotick elárulta, hogy az Activision és a Double Fine közt akkor romlott meg a kapcsolat, amikor a fejlesztőcsapat egyetlen egy határidőt sem tartott be, és a Brütal Legend fejlesztőcsapatának nagy része is idő előtt elhagyta a stúdiót amit végül tetézett az, hogy a hátuk mögött keresték fel a rivális Electronic Arts-ot amikor ők a játékba fektetett közel 20 millió dollárt nem látták megtérülni és ezért a projekt bezárása mellett döntöttek. Tehát a Double Fine ellen indított per valóban jogos az Activision részéről, de ez már mit sem változtat azon, hogy a játék bizony óriásit hasalt a kasszáknál és a negatív hírverés sem keltette fel iránta anno az érdeklődést. Mindenki vesztesként került ki az ügyből.



Kötelező piaci jelentések a karácsonyi roham előtt: Microsoft

A Microsoft is rendelkezik kacifántos nevű részleggel, mely nem más, mint a Microsoft Entertainment and Devices Division. Ide tartozik az Xbox, Zune és az új Windows Phone 7 is. A Sony-hoz hasonlóan az ő bevételeik is drasztikus, 49%-os növekedést értek el 382 millió dollárnál tetőző profitjukkal. Az Xbox 360-nak is jót tett a vérfrissítés bár korántsem hozzák a rivális teljesítményét. 2,8 millió új gépet dobozoltak és értékesítettek a piaci év lezárult szakaszában. A nagyon rossz időben piacra dobott Halo Reach bár nem lehetett sokáig az eladási listák éllovasa, mégis 350 milliós profitot hozott, így a hozzá fűzött reményeket nyerség terén biztosan hozta. A cég összbevétele 16,2 milliárd dollár volt, míg a profit ebből 5,4 milliárd, ami viszont a Sony szerteágazó kínálatának profitját vígan farzsebbe vágja.



Kötelező piaci jelentések a karácsonyi roham előtt: Sony

A Sony Networked Product and Service, vagyis minden hálózatra köthető elektronikai berendezéséért (ide értve a PlayStation-t is) felelős divíziója az újabb lezárult piaci negyedévben nem csekély 85 millió dolláros nyereséget termelt, ami a tavalyi "teljesítményhez" (731 milliós veszteség) képest óriási előrelépés az ágazat számára. Bár hozzá kell tenni, hogy a játékok eladásai közel 13 százaléknyit estek vissza. A PSP ennél rosszabbul járt. Háromról másfél millió eladott példányra zuhant az értékesített darabok száma a tavaly ebben a negyedévben mérthez képest. Egyedül a PS3 az, ami növekedni tudott 3,2-ről 3,5 millióra. A PS2 helyzete érdekes még, hisz 1,9 milliós eladásaival így a PSP-vel szinte fej-fej mellett halad. A játékok értékesítésében is óriási az ingadozás. A PS3 szárnyal: 24-ről 35 millióra ugrott, míg a PSP 13-ról 11-re, a PS2 11,4-ről 5,6 millióra esett vissza a jelentés alapján. A Sony ágazatainak összbevétele is hasonlóan jól teljesített: 404 milliós veszteségből 580 milliós hasznot termeltek és a vállalat vezetői bizakodóak. A PS3 előállítása egyre olcsóbb, míg a MOVE új lendületet adhat az értékesítéseknek. Az értékek természetesen dollárban értendőek.



Computer Art Forum 2010

Sokat gondolkoztam azon, hogy végül is milyen formába öntsem az idei rendezvényen tapasztaltakat. Végül rá kellett ébrednem arra, hogy mélyebbre kell ásnom annál, mintsem egy egyszerű ismertetés szintjén ragadjak le, és ne találjam meg rendezvény igazi célját, ami nem más lehet, mint a gondolatébresztés, az apró magvak elhintése sok-sok hazai fejben: hogy igen, lehet ezt (a szakmát) professzionálisan, odaadással is művelni Magyarországon is, hisz számos stúdió mutatta meg magát, mutatta be sikerének titkát. pl. megtudtuk, hogy egy egyszerű GUI (felhasználói felület, menük) tervezése során is mennyi mindent figyelembe kell venni, mik azok a határok, melyeken belül maradniuk kell, hogy a kezelőfelület ne legyen túl csicsás vagy pedig túlságosan puritán. Szóba kerültek még a böngészőkből adódó korlátok a lemezes disztribúcióval szemben, mint pl., hogy egy pálya nem lehetett nagyobb méretű, mint 5 MB. Miért olcsóbb és költséghatékonyabb így fejleszteni, miben kell megfelelniük, stb.



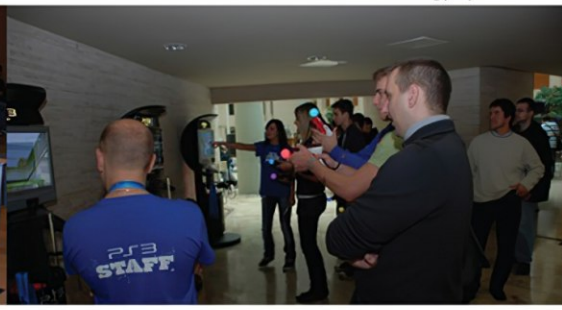
A tavalyitól eltérően október helyett novemberben került megrendezésre a fórum, mely bizony hasznára vált. 2010-ben a tömeg nagy részét az informatikatanárt egy napos lógásra rászedő nebulókból lecserélte a valós érdeklődéssel odalátogató közönség. Nem esett meg már az, mint pl. a tavalyi Crytek előadásán, melyen a stúdió hírnevére odasereglett diákcsoportok arcán a kizárólagosan szakmának szóló grafikonok és szleng hatására rövid időn beül a teljes értetlenség és unalom ült ki. De a moderátorok hiánya főleg az angol nyelvű előadásokon még mindig érezhető volt. A kettősség között, vagyis, hogy szűk vagy szélesebb körben legyen érthető az eloadás, lavírozni sem könnyű, így hát a tömeg a tavalyi előadásokon tapasztaltak helyett sokkal érthetőbb, emészthetőbb információkkal gyarapodott, de úgy érzem, hogy az igazi szakemberek számára igazi újdonsággal nem szolgálhatott, hisz ahhoz sokkal kisebb létszámot elbíró, „családiasabb" hangulatú és persze szárazabb előadásokra lett volna szükség. Viszont az idei előadók szinte mindegyike tisztában volt azzal, hogy nem kizárólag a szűk szakmai elitnek, hanem érdeklődőnek, hobbi grafikusoknak tart előadást. Szomorúan tapasztaltam azt is, hogy a kint felállított standok létszáma is minimálisra csökkent. Senki sem képviseltette magát az előadáson kívül. Idén is ugyan azon könyvek voltak megvásárolhatóak, mint tavaly, mely azt a látszatot keltette, hogy hazánkban 2007 óta bizony nem éri meg friss szakkönyvet kiadni. Az áruk viszont nagyon baráti volt. A kezdők, szakma iránt érdeklődők, de akár a szakemberek is lecsaphattak pár nagyon hasznos kötetre.
A folytatásban már a játékfejlesztéssel kapcsolatos előadásokra térnék ki részletesebben, hisz ezek érdekelték a legtöbb látogatót és gondolom a magazin olvasói is ezekre kíváncsiak.
Az előadások sorát az a nagy múltú Digital Reality kezdte, melyről évek óta nem hallott senki sem, de az előadást végighallgatva, annak dinamizmusából, Ábrai Barnabás lead artist által felvázolt új, böngészőben futtatható Nadirim c. játékuk fejlesztésének fázisaiból egyértelművé vált, hogy a DR csupán egy vulkán, ami a mélyben folyton izzásban van. De ha itt az idő, bizony hallatni fogja a hangját is és az új felvett irány, vagyis a kiadóvá válás új érát hozott el a stúdió életében. Említett produktumuk egy nagyon szép fantasy játék, melynek hangulatát a régi perzsa világ mondái, sivatagi tájai és persze nem utolsó sorban az utolsó pixelig rajzolt elemei adják. Előadónk minden főbb részletet felvázolt, így

Miért volt gondolatébresztő az előadás: Nem csak a játékfejlesztés iránt érdeklődőknek de a szakmának is adtak sok hasznos tanácsot, hogy mivel és merre érdemes elindulni vagy épp odafigyelni a fejlesztés során és felhívták a figyelmet rá, hogy a tudatos, precíz tervezésbe beleölt munka megtérül.
Ezután Kozák Tamás, az Invictus Games vezetője avatta be a hallgatóközönséget cége új piaci stratégiáiba. Előadásában lényegre törően, idő és fontossági sorrendbe szedte, hogy egy olyan videojáték-fejlesztő stúdiónak, mint pl. ők akik eddig szinte kizárólag PC-s és azon belül is főleg autós játékok fejlesztésével foglalkoztak miért érdemes iPhone-ra és más mobil eszközökre áttérniük. Előadásának gerincét játékaik folyamatos fejlődésének bemutatása adta. 1992-ben alakultak és 2000-ben az 1NSANE 3D-s játékukkal robbantak be a köztudatba, majd 2005-ben a Cross Racing Championshipben már képesek voltak a valósághű törések szimulációjára is. 2007-ben odáig jutott a stúdió, hogy fotorealisztikus autómodelleket készítettek játékaikba, de a csapaton belül ezzel egy időben megjelent az igény arra, hogy végre más területen is kipróbálhassák magukat és a kezdetekhez visszanyúlva művészetet is belevigyenek játékaikba. Így 2009-ben több régi játékuk átiratával, mint pl. az 1NSANE-ből lett 4x4 JAM megjelentek az APPSTORE-ban, de már nem úgy, mint kizárólagos autószimulátor fejlesztők. Tudatosan mérték fel a piac nyújtotta lehetőségeket és a vásárlók elvárásait is, így olyan következtetésekre jutottak, mint pl., hogy az óriási letöltéseket produkáló játékok szinte teljes egészben a technikailag nagyon gyenge, egyszerű megoldások közül kerülnek ki, de mind egytől egyig valami egyedi tulajdonsággal bírtak. Azt viszont már a legelején tudták, hogy bár csalogató az iPhone-ra való fejlesztésben ezen játékok sikere, a szakadék a sikeres és feledésbe merülő címek közt óriási. Az APPSTORE-ban fellelhető játékok mechanizmusa tömegtermék, ezer példa van minden stílusra és a grafika adja az egyéniségét ami nem feltétlen a csúcs 3D-t jelenti. A konkurenciával felvenni a versenyt szintén nem könnyű. Több, mint 41 000 játék volt található a rendszerben és naponta 40 új került fel, így aki már az első nap nem volt sikeres, annak óráról-órára romlottak az esélyei. Az árképzés is fontos tényező. 59 000 fejlesztő terméke közt azt átlagár $1.16, ami a lemezes disztribúciók árának töredéke.
Első sikerüket egy egyszerű platformer játékkal, a Froggy Jump-pal érték el, melynek fejlesztése során alkalmazták az



Miért volt gondolatébresztő az előadás: Jó volt látni, hogy mindez nem egy távoli ország távoli stúdiójában zajlott le, hanem idehaza egy lelkes, de még inkább professzionális csapat keze munkáját dicséri. A téma iránt érdeklődők láthatták, hogy elsajátított tudásukkal bizony idehaza is házalhatnak, mert van stúdió ami ha tehetségesek, munkát biztosíthat számukra, így van értelme a tanulásba ölt kemény munkának, azon kívül egy ilyen minőséget előállító és hírnévre szert tett csapat inspirálóan is hat mindenki számára.
A számomra legjobban várt program a kerekasztal beszélgetés volt. Sajnos a tavalyi résztvevők idén már nem is voltak jelen, de helyettük végre alkalmam nyílt pl. Kígyóssy Zsolt, a Zen Studios vezetőjét is látnom és hallanom aki a már a korábban lefutott előadások mellé egy újabb sikertörténetet







új piacról tanultakat. Aranyos karakter, esetünkben egy béka; lehet öltöztetni vagyis variálható; ingyenes, hogy gyorsan ismertebb lehessen szélesebb körben; a játék részévé válik a játékos, amit úgy oldottak meg, hogy azok akiknek sikerült elérniük egy bolygót, saját nevüket adhatták az égitestnek; és folyamatos támogatás: 4 hónap alatt 12 frissítést kapott, hogy ne unjanak rá gyorsan a játékosok. Mindazzal, hogy egy új piacra úgy léptek be, hogy körültekintően jártak el meghozta a sikert. Ezen említett első játékukon kívül már a Fly Fu címre keresztelt mókás grafikával és történettel megáldott játékuk is gyorsan sikeres lett és a toplisták élén landolt.
Miért volt gondolatébresztő az előadás: Az Invictus előadásából egyértelműen leszűrhető volt a játékfejlesztés iránt érdeklődők vagy épp sikertelenül próbálkozók számára, hogy a siker kulcsa az egyediség ami a vizuális látványból ered, és a technológia bár tanulható, a tehetség, kreativitás ugyan olyan fontos tényező, hogy ezen a piacon ne a mázli döntse el ki lesz sikeres és ki bukik meg játékával.
A következő előadást melyre sikerült beülnöm Horváth Szabolcs a Digic Pictures lead technical direktora tartotta a Dragon Age II-höz készült animációs filmjüknek gyártási folyamatáról. Az első pár elhangzott mondat után sokan sóhajtozni kezdtek, mivel előadónk bizony a kimértség, a lassú megfontolt beszéd élő szobra volt, de „szerencsére" gyorsan kiderült az is, hogy a humortól sem áll távol és a vége felé egyre több rövid kuncogás hallatszott a terem minden szegletéből. Az unalmasnak ható szakmai prezentációba ügyesen épített be egy-egy mókás megjegyzést (persze mindezt fapofával, hogy még hatásosabb legyen) amikor az már kezdett ellaposodni, így a hosszúra sikeredett PowerPoint bemutató végét már egyáltalán nem várta senki sem a teremben.
Az intro videóiról híressé vált stúdió munkafázisaiba külön élvezet volt betekintést nyerni. Látni, hogy a szinopszisból hogyan lesz forgatókönyv és abból storyboard majd concept rajzok, egy nyers animatic videó melynek elfogadása után kezdődik csak el a karakterek tényleges modellezése és végül milyen munkálatok sorozatával születik meg a kész mű, a final render úgy, hogy minderre csak 3 hónap állt rendelkezésükre. A megfeszített munkatempó precíz tervezést és előrelátást igényel, amivel a DIGIC egyértelműen rendelkezik. A vevő sablonos elképzeléséből pár hónap leforgása alatt képesek voltak egy ismételten kiemelkedő animációt megalkotni.

vázolt fel nagyvonalakban. A tavalyi gondok idén messziről elkerültek bennünket. A kollégák ügyesen, felkészülten vezették le a társalgást és az általuk feltett kérdésekből is látszott, hogy a tavalyi fejetlenséget nem akarják megismételni, és mindenre előre felkészültek, minden kérdést előre leírtak. Jól tették! Idén végre csupa hasznos infóval gyarapodhattunk, a kerekasztal beszélgetés fordulatos szócsatákat is hozott, de az indulatok nem szabadultak el, és minden kérdésre kielégítő és főleg értelmes válasz érkezett.
Miért volt gondolatébresztő az előadás: A kerekasztalnál helyet foglaló három hazai stúdió képviselői, vezetői három különböző irányt vázoltak fel melyben saját sikerük kulcsát látják. Érdekes volt hallani ezen véleménykülönbségeket egyes témákban (mint pl. a casual és iPhone piac, az új perifériák mint pl. a Move és Kinect létjogosultsága), mert egyrészről az elhivatottság, tudatos tervezés, másrészről pedig az volt leszűrhető, hogy az ilyen kis bázisú játékfejlesztő közösség, ami Magyarországon létezik különböző területeken képes volt sikereket elérni. Nem mondható rá, hogy mindannyian csak egy perspektívából látják idehaza azt, hogy hogyan maradhat talpon és milyen igények kiszolgálására szakosodjon egy stúdió mint pl. az indiai szakma, ami lényegében az outsourcing köré tömörült. A cikkben már sokat emlegetett érdeklődő fiatalok, ha keményen tanulnak és gyakorolnak, jól képzett szakemberekké válnak, szinte válogathatnak ízlésüknek megfelelően, hogy milyen irányt követő stúdiónál szeretnének elhelyezkedni, vagy hazai példát követve merhetnek belevágni saját maguk is a játékfejlesztésbe.
Remélem jövőre még több stúdió és szakember képviselteti magát és hallatni fogják hangjukat már olyanok is, akik az idei vagy akár tavalyi előadások kapcsán kaptak kedvet bármely szakmához amit a rendezvény felölelt. Aki nem volt ott jövőre mindenképp pótolja, mert ilyenkor jó alkalom nyílik testközelből találkozni, szóba elegyedni igazi szakemberekkel és egy-egy ilyen találkozás hasznosabb lehet, mint 100 tutorial elolvasása!

A rendezvényt a Mesharray Digital Media School rendezte, és szponzorálta, biztosítva az ingyenes részvételt minden érdeklődő számára. Köszönet érte!

nomad

Vélemények Japánról egy japántól

Rovatom legújabb részében most egy kicsit bonyolultabbnak mondható területet fogunk átnézni: a japán emberek gondolkodását és viselkedését a külföldiekkel szemben. De ez is, mint oly sok más téma, a társadalmuk gyökereivel kell, hogy foglalkozzon először.

Japán az ősidőktől kezdve a világ egyik legbonyolultabb és legkülönösebb országa volt. Ahhoz, hogy egy ember megérthesse 100%-osan, ott kell születnie és élnie. Mi, akik nem ott nevelkedtünk, soha nem fogjuk átlátni minden részletét annak, ami ott történik. Az egyik legfigyelemreméltóbb dolog az, hogy hogyan érte el az ország azt az állapotot, amivel a mostani modern világban büszkélkedhet. Kultúra, gazdaság, hasonlók – hisz japán a világ 3. legnagyobb gazdasági nagyhatalma, ezzel a pozíciójával pedig a világ sorsába akár bele is szólhat. De ezeket a dolgokat persze nem a kiemelkedő földrajzi adottságai miatt érhette el, hisz egy kis szigetországról beszélhetünk, aminek lakhatósága csak kis terület. Ennek ellenére is fenomenális, amit el tudott érni. Az elért teljesítményeket a történelmükben kell keresnünk.
Japán sok különféle korszakon ment át, míg a mostani formája teljesen kialakult. De mikor is volt az a pont, amikor fehér ember betehette a lábát a szigetre? Vizuálisan szerintem ezt az időszakot a Shogun című tévésorozat adhatja át az embereknek. A kor, amiben járunk a 17. század, ahol is egy angol utazó hajótörést szenved a japán partoknál. A társadalomba való beilleszkedése még nehezebb volt, mint mostanság, hisz ekkor még csak a hollandok kereskednek a szigetországgal, ők is csak nagy megkötésekkel, így a külföldiek száma elég kevés volt. Kifejezetten érdekes, ahogy a főszereplő megpróbálja kivívni magának a tiszteletet ebben a problémás időszakban. Mindenkinek ajánlom ezt a filmet, aki egy kis áttekintést szeretne kapni a régmúlt Japánról, hogy milyen kínkeserves is volt a sorsa egy akkora gaijinnak, azaz idegennek.
Ha most azt mondja valaki, hogy milyen nehéz beilleszkedni a társadalmukba… nos, próbálta volna meg akkor. Csak, hogy egy jellemző példát kiragadjak: az akkori külföldiek nem járhattak akárhol az országban, külön negyedeik voltak falakkal körülvéve, ahonnan ki sem tehették a lábukat engedély nélkül. Tehát a fizikális megkötések már megvoltak akkor is, de az akkori hollandoknak így is megérte ott lenni, hisz nagyon jó és gyümölcsöző kereskedelmet tudtak folytatni a japán társadalommal.



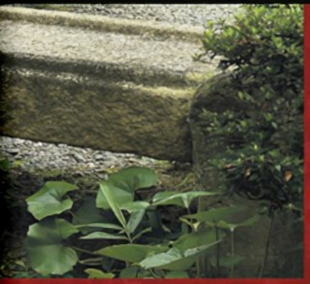


De honnan is eredhet a japánok feltűnő „nem szeretete" a külföldiekkel szemben? Először is le kell szögeznem, hogy ezt az elutasítást nem csak a fehér emberre lehet mondani: bárkire, aki nem japán. A legtöbb ember a második világháborúra úgy emlékszik vissza, hogy a németek milyen kíméletlenek voltak, de ilyen szempontból megfeledkeznek a japánokról. Ebben az időszakban a japán csapatok a lerohant területeken városokat fosztottak ki, embereket gyilkoltak, foglyokat mészároltak le, és a kizsákmányolásokról ne is beszéljünk. A legkönyörtelenebb dolgokat a kínaiakkal tették, amit a „kínaiak megbüntetése" címszó alatt folytattak. Csak egy példa a brutalitásukra a nankingi pusztítás (1937), ahol a legbrutálisabb módon jártak el. Különböző forrásokból olvashatjuk, hogy milyen kíméletlenül bántak el az akkori kínai társadalommal. A japánok a nagy katonai menetelésükben iszonyatosan bántak a hadifoglyokkal is. Azokkal a szövetséges katonákkal, akik

a táboraikba kényszerültek, nem bántak kesztyűs kézzel: meg merem kockáztatni, hogy rosszabbul bántak velük, mint az akkori németek (megalázták, éheztették őket, kényszermunkát végeztettek velük). A japán táborokban élők szövetségesek közül kevés katona élte túl az eseményeket, de ha mégis, egész életükre megnyomorodtak, nem csak testileg, hanem szellemileg is. El sem tudjuk képzelni, hogy milyen kínszenvedés lehetett ez a katonák számára.
Ezekkel a példákkal nem azt akarom mondani, hogy a japánok nem szenvedtek az évek alatt, amíg végre ilyen virágzó társadalmat mondhatnak magukénak. Japán történelmében is megvolt az a sok szenvedés, amit ők okoztak más népeknek. Az 1945. augusztus 6. az egyik legfájdalmasabb történelmi esemény, amit a nekik meg kellett élni: az atombomba (Big Boy) ledobása Hirosimára. Ahogy olvastátok vagy hallottátok, idén volt 65 éve, hogy megtörtént ez a borzalom, ami hatalmas emberál-







dozatba került. A szomorú eset reggel 8:15-kor következett be: a robbanás mindent elpusztított a hatósugarában. Becslések szerint csaknem 200.000 ezer ember esett áldozatául azonnal, és 150.000 ezer a rá következő napokban – emellett ne is beszéljünk a napjainkig szenvedő áldozatairól. A mai napig emlékezteti az embereket a szörnyű eseményre a Béke-park, amit az Otava-gava folyó vesz körül. Mikor japánban éltem évekig, meglátogattam egyszer a helyet, ahol a borzalmas eseménynek emléket állítottak. Maga a dóm (volt ipari kamara), a kegyeleti hely nagyon szívbemarkoló helyszín. Ha az ember ott áll, akkor teljesen átérzi, hogy micsoda fájdalom itatja át a helyet. Az áldozatok emlékművét Tange Kenzo építész alkotta meg. A dómot átható depresszív hangulatot csak fokozta bennem, mikor megláttam a több mint 70.000 ezer azonosított áldozat odavésett nevét. A város lakói 1947 óta emléknapot tartanak „Soha többé Hiroshimát" felkiáltással, amit a mai napig megtartanak. Az idei év még egy emlékezetes eseménye volt, hogy Amerika először a történelem során delegáltakat küldtek a szomorú esemény emléknapjára (az Amerika a fontos szó ebben a mondatban, de először küldtek a britek és a franciák is követeket).
Japán nehézkes sorsa csak fokozódott a II. Világháború után. Az ország romokban volt, az áldozatok száma megközelítette a 2 millió főt, és ezek közül az 1/3 civil. Az ország történelme során először volt legyőzött nemzet. Ez egy új dolog volt számukra, gondolkodásban és mentalitásban is. Ekkor kezdődött meg a majdnem 7 évig tartó amerikai megszállás, ami új tapasztalatokat adott az ország lakosainak. Bár maga a „megszállás" szó rosszul hangzik, mégsem volt ez negatív a számukra. A japánoknak ez a „csapás" pozitív tényezőként jött: elkezdődött a fejlődés kora a modern világrendben. Az amerikaiak ezt az időszakot nem zsarnokoskodással töltötték, hanem javításokkal, amit hibásnak láttak, mind





gazdasági, mind technológiai téren. A segítségnyújtás nem erőszakkal, hanem inkább konstruktív módon nyilvánult meg. A japánok meg is lepődtek, hogy nem a vérszomjas, fosztogató, nyugati mentalistást folytatták az amerikaiak. De nem csak a japánok számítottak másra, hanem az amerikai fél is. Nem azt a mentalitást, a brutalitást látták viszont, amit a harctereken vívott csatákban ismertek meg a japánokról, hanem azt látták, hogy tanulékonyak, fogékonyak az új dolgokra, fegyelmezetek és együttműködők. Japánnak olyan szempontból szerencséje volt, hogy a megszállók az amerikaiak voltak, hisz könnyebb volt őket elfogadni: azon oknál fogva, hogy a misszionáriusok és tanítók már a megszállás előtt jelen voltak a társadalmukban. Így tehát a lenézés helyett inkább felnéztek a nyugat Góliátjára.



Saját véleményem szerint is jót tett Japánnak a nyugat otthagyott lábnyoma. A gyors és hatékony fejlődés nem jöhetett volna létre az amerikai segítség nélkül. Nem csak technológiát és újfajta gondolkodás hoztak a gazdaságukba, hanem egyfajta szabad és a „kockán kívüli" gondolkodást is.



Haladjunk előre az időben, és kicsit tanulmányozzuk az úgymond „modern japán társadalmat" a múlt dolgaiból építkezve, amit bemutattam az előző fejezetekben. Tegyük fel azt a kérdést, hogy „Mi teszi olyan különlegessé japánt?" Szerintem ahány olvasó, annyi válasz is születne erre a kérdésre. Életem során több mint 20 országban jártam és megannyi városban, de véleményem szerint Japán az egyetlen ország, ahol a külföldi valóban nagyon külföldinek érezheti magát. Egy vicces gondolat jutott eszembe erről, amit nemrég egy szaksajtóban olvastam Japánról: Japán egy olyan hely, mint Disneyland, ahol minden embernek megvan a saját szerepe, még egy külföldinek is – neki legfőbb dolga, hogy külföldi legyen. Ehhez a feladathoz hozzásegít a nyelv is, hisz kevés ember beszéli a japánt a világban (bár manapság egyre magasabb szintű képzés folyik itthon is, de ezalatt persze nem azokat értem, akik a mangából és animékből „sajátítják" el a nyelvet).

Ez a sajátos világ nem jöhetett volna létre a fölrajzi izoláció nélkül. Több tanulmány is bizonyítja azt, hogy a szigeten élők között még mindig kevés a külföldi, más országokhoz képest. De a tendencia növekszik. A növekedést egy 2009-es tanulmányból (a Japán Igazságügyi Minisztérium adta ki) tudhatjuk meg, ami arról számol be, hogy a külföldiek száma rekordot döntött a 2.21 milliós értékkel. Ez a szám különböző nemzetek egyveleje. Nézzük meg pontosabban: kínaiak (665 ezer fő, 30%), koreaiak (589 ezer fő), brazilok (313 ezer fő), filippínók (211 ezer fő), peruiak (60 ezer fő). A legtöbb külföldi még mindig japán fővárosában, Tokióban él – 402 ezer regisztrált fő. Tehát láthatjuk, hogy sok nemzet él Japánban, de ők legfőképp az ázsiai régióból származnak. Ugyanakkor a rezidens „fehér emberek" száma nagyon alacsony még mindig a szigetországban (erről írtam is az első cikkemben). Persze ennek







anyagi vonzata is van, hisz a Japánba jutás a nyugatról elég drága az átlagembernek. Így a nyugat számára mindig is egy misztikus és érdekes ország marad Japán, amit valószínűleg még sokáig a régi kor szamurájai és a modern kor futurisztikus dolgai fognak fémjelezni.
A jövő szempontjából is nagyon érdekes a felkelő nap országa, hisz nagy potenciál van még mindig a nemzetben. Kiemelném a felnövekvő





generáció mentalitását, nyíltságát az új dolgok felé, amit az öregebb generáció nem tud magáévá tenni. Ipari termékeik egyediségük miatt komoly erőt képviselnek az exportpiacon, a gazdasági epicentrum pedig kezd átirányulni Ázsia felé (persze ezen osztozkodnia kell Kínával, aki átvette a 2. helyett a gazdasági szuperhatalmak közül – amit épp Japántól vett el az utóbbi időkben).
Sajnos Japán valamilyen szempontból kezd egy minimális szinten hanyatlani. Ennek oka nem más, mint a kommunikáció csökevényes formája a külföldiekkel. Tapasztalatból mondom ezt, hisz évekig egy privát japán gimnáziumban voltam angoltanár az egyetemi éveim alatt. Az ott tapasztaltak alapján állítottam fel ezt a „feltételezésemet". A tanári gárda a gimnáziumban az évek múlásával sem tudott teljesen befogadni, nem beszélve az idegengyűlöletről, amit egyesek mutattak velem szemben. Sajnos ez a mentalitás azért lelhető fel még mindig a nemzetben, mert a legtöbb japán azt hiszi, hogy Japán az epicentruma mindennek. Ezt legjobban az mutatja, hogy az öregebb generáció többsége nem beszél más nyelvet a japánon kívül, vagy például az, hogy nem is érdekli őket, mi történik a világban, az országon kívül. Ezzel lehet magyarázni a gondolkodásukat és mentalitásukat is. Tehát az ország jóformán „hermetikusan" le van zárva valamilyen szinten, és ez leginkább az emberek miatt van. Japánt régen a „világ gyárának" nevezték – sajnos ez a jelző idejét múlta. Japán a jövőben csak akkor szerezheti vissza régi státuszát, ha nyitnak a nyugat felé minden szempontból.

Remélem ezzel a cikkemmel még egy kicsit beljebb jutnak az olvasók a zárt japán világba. Mint minden nemzet megismerését, a japánét is a régmúlt történéseivel kell kezdeni, hogy teljesen megérthessük őket. Érdekes, hogy honnan hová jutottak. Ugyanúgy, mint minden nemzetnek, nekik is megvoltak a sorscsapásaik, de nem adták fel a dolgot és a semmiből újraépülve is mit elértek. Kiharcolták a helyüket a világban. De nem úgy, hogy hatalmas területű az országuk, vagy győztes csatákat vívtak, hanem elszántsággal, tisztelettel, megbecsüléssel.

krugman_

KINECT™ for XBOX 360



A kör bezárult, immáron minden jelengenerációs nagykonzolt utolérték a mozgásérzékelés kikerülhetetlen hullámai. Wii, Move és Kinect. A tisztelt olvasó meglehet, egy összehasonlítást várna el most a következőkben, de ez esetünkben felesleges. Mindhárom cég a játékosok aktívabb bevonását teljesen más technológiai elvvel közelítette meg, más jövő áll mindegyik előtt, és az összesről elmondható, hogy megvannak a maguk előnyei, hátrányai egyaránt. Ami közös bennük (igaz Wii-n már akad pár komoly alkotás), hogy egyelőre az összes főképp a casual (alkalmi) játékosokat, avagy a kontrollerektől eddig ódzkodó személyeket célozza meg.



A Microsoft a témát a „Te vagy a kontroller" felfogásban közelítette meg, amely igen futurisztikus és sok esetben telitalálat, de épp függetlensége okán generált magának egy kisebb hátrányt, a precizitást. Ebben csak bronzérmes, bár igaz, a lehetőség ott van egy kiegészítő piacra dobására, ahogy vica versa a riválisoknál is egy speciális kamera hadirendbe állításához. A Kinect nem olcsó, nem is kicsi, de ez a benne lévő hardvernek és annak tudásának talán elnézhető. A rendszer használatának elsajátítása pofonegyszerű, ahogy a gépre kötjük, egy hosszasabb beállítás-szeánszon túlesve harcra kész az eszköz. Forgatni abszolúte nem tanácsos, a benne lévő motorok és lencsék szépen megtalálnak minket. Az ideális helynek, ahova tehetjük, a TV teteje javasolt. Viszont ebből születhet némi gond, mégpedig akkor, amikor a kamera kalibráláskor fel-le irányban mozogni kezd, vagyis győződjünk meg róla, hogy tényleg stabilan áll, mert leeshet! Kár hogy nem tartozék, de ennek elkerülésére vásárolhatunk hozzá adaptert, ami sziklaszilárdan a kijelző tetejére rögzíti. Az ideális távolság amennyire állnunk kell tőle az 1.8 méter minimum, plusz emellé kalkuláljuk bele azt is, hogy még hátrébb, illetve jobbra-balra is mozognunk kell, hovatovább az ugrásoknál sem célszerű egy csillár alatt állni. Tény, nagy a helyigénye, de egy kisebb szobában is jól működésre bírható. Szintén feltétel, hogy valamennyi fény lepje be a helyiséget, máskülönben nem fog látni minket a kamera.





A Kinect az emberi test 3D-s mozgását képes érzékelni, azt az Xbox 360 nyelvére lefordítani, ez lesz minden játék alapja (és technológiai szempontból ez igen szép teljesítmény). Ezen képességén felül az arcunkat és a hangunkat is meg tudja jegyezni, ehhez egy Kinect ID-t kell létrehoznunk, s amikor elé állunk, felismer, s automatikusan be is lépteti a saját accountunkat. A 360 teljes menürendszerét ugyan (még?) nem, de a Kinect Hub-ot kezelhetjük csupán a kezeink használatával, valamint az angol nyelvű, jól kiejtett utasításokra is szépen reagál. Az eszköz a headsetet is képes kiváltani a beépített mikrofonnak köszönhetően. A Kinect pontosságára már utaltam: a helyzet nem vészes, szépen lekövet minket, de a késleltetés (lag) látható a mozdulatunk és a képernyőn látottak között. Az ígéretek szerint ezt a későbbiekben, ahogy egyre jobban kiismerik a fejlesztők a hardvert, firmware frissítések keretében javítani fogják. Szintén ilyen formában ígérik azt is, hogy a jelenleg két játékost támogató (felismerő) Kinect akár négy főt is képes lesz kezelni. Mondjuk ahhoz már igen tisztességes hely kell majd!



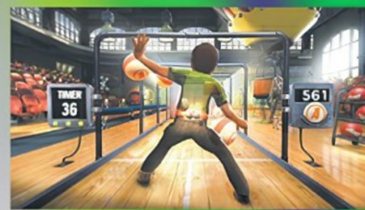
A további oldalakon a Kinect nyitójátékainak pár darabjával ismerkedhetsz meg, amely által még többet megtudhatsz a kamerában lévő képességekről. Az összes tesztelésre került játékra igaz, hogy mindenféle bejelentkezési procedúra nélkül válthatják egymást a játékosok, újrakalibrálni (ami nem egy hosszú folyamat) maximum alkatukban nagyon eltérő emberek esetén szükséges. A Kinectimals kivételével szintén érvényes a továbbiakban bemutatott programokra, hogy valamilyen formában felvételeket készít rólunk, amiket rendre a www.kinectshare.com oldalra lehet feltölteni, megosztani másokkal (Facebook) avagy letörölni, ha nem akarjuk a világ elé tárni „legjobb" pillanatainkat.

Verdikt? A Kinect beváltja a hozzá fűzött reményeket, ám egyelőre sajnos nem is lép túl azokon. Valóban kirángat a karosszékből, futurisztikus és jó szórakozást nyújt, ám mint mindennek, ennek is az igazi sikerét a további játékok és szolgáltatások fogják meghatározni, mert potenciál ebben is van, nem is kevés.

RBaly

KINECT ADVENTURES!

Alapjáték, a szó, mely a konzolok hőskorát meghatározta. Szinte fogalommá vált, és mára már nem is használjuk igazán. Jelentése egy minőségi szintet, tudást képviselt egy adott géphez kapcsolva, amit úgy angolosan „system seller”-nek szántak. A Kinect mellé járó Adventures is ilyesmi, igaz gyengébb nívóval, mint eme titulust kiérdemlő legendás felmenői.













A Felfedezés

Szó se róla, ami az Adventures feladata, azt makulátlanul el is látja. Bemutatja az új eszköz jelenlegi, kezdeti lehetőségeit, s könnyedsége, égbekiáltóan alkalmi játékosoknak szánt egyszerűsége mögött valóban ott rejlik a szórakozás élménye bárki számára. Lehet, sőt biztos sokan

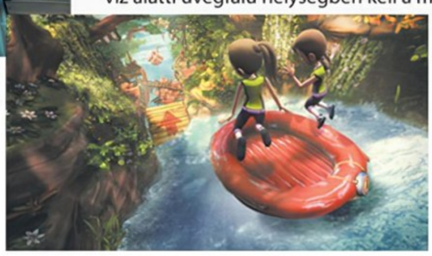




már-már pálcát törtek valamelyik megoldás felett, de nem vitathatja el senki a Kinect nyitócímeitől azt, hogy valóban egy új megközelítésben prezentálja nekünk a videojátékokat. Gyakorlatilag az alapmozdulatokat felvonultatva kell az Adventures világában boldogulnunk, mint ifjú kalandorok.
Öt minijáték vár a felfedezőkre, amelyekben másodmagukkal és online is megmérettethetik magukat. A kínálat nem épp bőséges, megítélése attól függ, ki tekint rá teljes, avagy ajándék játékként. Tény, a kollekciót sok-sok kisebb szint különíti el, de a fő csapásiránytól igazán egyik sem tér el. A (szerintem) legélvezetesebb alkalmatosság az, amikor a River Rush-ban, egy csónakban állva kell a lezúduló víztömegen lavírozva minél több érmét begyűjtenünk. Az előrehaladás automatikus, oldalazni, kalimpálni és ugrálni lehet annak érdekében, hogy minél több kreditet összekapkodjunk, valamint sok rejtett útvonalra is ráterelhetjük avatárjainkat. A Kinect által nyújtott élménybe már ez önmagában egy remek bevezetés, kár, hogy a pályák – mint



az egész Adventures-ben mindenütt –, nem túl változatosak, hiába van több tucatnyi variáció egy témára. A gyűjtögetés nem haszontalan, megannyi jutalom nyitható meg általuk, s ahogy nehezedik a program, úgy kell egyre jobban rágyúrnunk a szebb medálokra. A legjópofább díj mindig egy próbatétel-sorozat után érkezik, valamilyen mókás állatka képében, amelyhez mozgást és hangot rögzíthetünk – eme felvételt afféle paródiaként vissza is nézhetjük, illetve megoszthatjuk azt csakúgy, mint a játék közben készült lesipuskás fotóinkat.
A Rush-hoz hasonló a Reflex Ridge, igaz, itt több mozdulatra van szükségünk. Egy sínen haladó platform megy előre, nekünk a szembekerülő akadályokat kell kikerülni a már ismertetett mozdulatok mellett guggolással is. Miután ezekben leizzadtunk, kellemes kikapcsolódást nyújt a RallyBall és 20,000 Leaks párosa. Előbbiben egy lasztival kell egy folyosó végéről kiütni, szétrúgni, vagy ha úgy tetszik fejelni az előttünk lévő dobozokat, tárgyakat, utóbbiban egy zárt, víz alatti üvegfalú helységben kell a mindenféle rosszakaró



halak által keletkezett repedéseket betömködnünk. Ehhez bonyolultabb töréseknél (amik összekapcsolódnak) több testrészünk egyszerre történő mozgatása is elkél, van, hogy a fejünk adja ki az ötödik pontot. Legvégül „légy űrhajós” felkiáltással egy nullgravitációs térben lebeg karakterünk a Space Pop kereteiben, s vízgömböket kell gyűjtögetni. Előre-hátra haladni értelemszerűen lépkedve lehet, feljebb menni viszont kézcsapkodással… Leírva is el lehet képzelni, hogy néz ki tőle az ember. Leereszkedéshez az olykor jól eső semmittevés szükséges.

Nos, hát igen, az Adventures ennyi, se több, se kevesebb. Könnyű belejönni, hiszen a mozgást veszi alapul, így valóban megfoghat olyan embereket, akit célközönségnek szántak. Szórakoztató, ezt sem vitatnám el tőle, két játékos esetén is maximum a helyhiány lehet gond. Látványra szintúgy helytálló (bár ez inkább elvárható), de valahol ez tényleg nem a megszállott gamereknek szól igazán. Videojáték persze, ám nem az a fajta, amit megszoktunk.

RBaly

KINECT ADVENTURES

3/4

Kiadó: ***Microsoft***
Fejlesztő: ***Good Science Studio***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

KINECTIMALS™















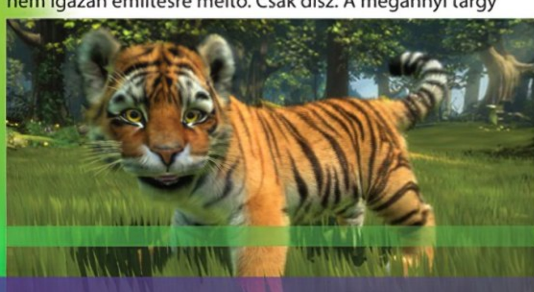
A Kinectimals a Kinect nyitókínálatának egyik pozitív csalódása – mert hát nem igazán tudtad, mire számíthatsz tőle. Édibédi kölyök-vadmacskák merednek boci szemekkel vissza rád, nem igazán sokat sejtetve abból, mit is takar ez a külső. Elsőre egy virtuális állatkát kapsz, amit gondozni kell, de ez a játék szerencsére nem csak ennyiből áll. Ugyan a kiválasztott szőrmóknak gondját is kell viselned, de nem a megszokott Tamagotchi-elv alapján. Nem hal éhen, nem kell tisztába tenni, foglalkozhatsz csak a játék főbb céljaival, viszont ezektől függetlenül meg lehet mosdatni, etetni az apróságot, ha úgy tartja kedved.

A Jámbor lélek

Egy ismeretlen szigetre érkezel, ahol rögtön betámad a segítőtársnak szánt lény – ami hozzátenném, egy piszkosul irritáló, kis repkedő, állandóan mindenbe belepofázó torzszülött. Tudom, hogy a 10 és az alatti korosztály vélhetően az elsődleges célcsoport, de ez az izé minden, csak

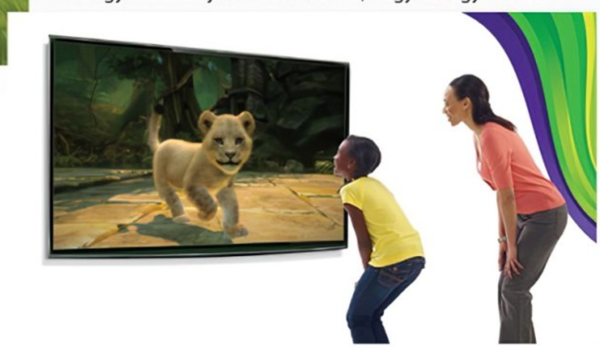


nem idevaló. Szóval megérkeztél Fur Town-ba, ahol adoptálhatsz is egy kis ragadozót. Innentől fogva indul közös utazásotok, hogy felfedezzétek a hat ismeretlen részre osztott szigetet. Eközben megannyi megmérettetésben kell részt vennetek, helytállnotok. Állatkádnak adhatsz nevet, angolul ejtve idővel felfigyel rá, mint ahogy több alapvető utasítást is képes hang alapján megérteni. Minden szigetrészhez öt szin-tet kell lépned. Eleinte egyszerű trükkök tanításával (ugrás, fekvés, körbe-körbeforgás, ülés, stb.) kezdheted meg a tapasztalati pontok, valamint a pénz gyűjtését. Temérdek megnyitható és megvásárolható eszközt vonultat fel a program, s ezek adják a játék egyik gerincét. Egyik oldalon vagy te a trükkjeiddel és a gondozott állatkád, a másik oldalon a tárgyak hatására megnyíló minijátékokban kell megfelelned. Ezek eleinte kisebb célba dobó versenyek, mindig valamilyen más dologgal a labdától a gumicsirkéig. Bármit is teszel, az mindig hoz valamennyi extra pontot a konyhára, így gyakorlatilag te szabhatod meg, milyen tempóban akarod végigvinni a „történetet". Merthogy van ám olyan is, de nem igazán említésre méltó. Csak dísz. A megannyi tárgy



különböző mozdulatokat követel meg a játékostól, lehet Joy Ride-hoz hasonlóan távirányítású autót vezetni, labdázni, illetve nehezebb szinteken már versenyeket, akadálypályákat is abszolválnod kell. Utóbbit a segítőtársad hajtja végre, neked a mozgásokat kell előadnod, hasonlóan, mint az Adventures Reflex Ridge-jében. A minijátékok ugyan küllemükben (új helyszínek) változnak, jellegükben viszont sokkal többet nem, vagyis a repertoárt inkább csak apróságok bővítik tovább, mint például a kincskeresés, házad dekorálása, valamint újabb cuccok vételezése és kipróbálása.

Mondjuk én abszolúte nem vagyok a célcsoport, mégis örömmel látom, hogy nem csupán a cukiságával akarják ezt a szoftvert nekünk eladni. Fiataloknak szánt, de nem lenézően gyenge tartalom van mögötte, meglepően szép grafikával és animációkkal. Hátrányának főképp a kamera néha érdekes viselkedését rónám fel: nem történik mindig minden úgy, ahogy azt előadjuk – bízok benne, hogy ezt egy frissítés



kijavítja. Egy érdekesség a végére: a játékhoz rafináltan kitalálták azt is, hogy megvásárolhatóak valódi Kinectimals plüss állatkák, amelyeknek a címkéjét a kamerának bemutatva újabb doromboló jószágot idézhetünk meg.

RBaly

KINECTIMALS

4

Kiadó: *Microsoft*
Fejlesztő: *Frontier*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

KINECT JOY RIDE

Az igazat megvallva a Joy Ride-tól tartottam a legjobban. Tudom, hogy a Kinect nem egy Move, vagyis pontatlanabb, ahogy azt is, hogy ennek ellenére ki lehet rá eszközfüggetlen és szórakoztató szoftvereket adni, de mindezt egy autós játékban egyszerre, nos nehezen állt össze fejben, és a gyakorlatban is inkább bosszankodásra adott okot.













A Szellemsofőr

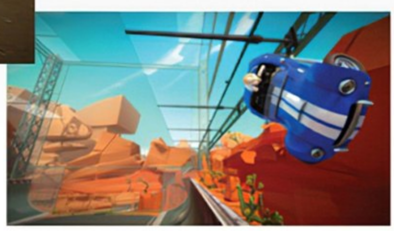
Ahogyan az már sejthető volt, a Joy Ride esetében levették a vállunkról a gázadás és a fékezés terhét, ránk a kormányzás, a trükkökhöz szükséges pózo-



lás, mutogatás, fegyverek felvételéhez némi nyújtózás, a driftelés előcsalásához jobbra-balra dőlés, valamint a Boost aktiválálása, a 10 óra 10 percet imitáló kezeink magunk felé húzása majd előrelökése hárul. Elsőre lehet sok, de a végtelenül megkönnyített pályákon ritkán kell minderre egy időben figyelnünk. A hangsúly a kormányzáson van, s amikor úgy érezzük, van elég helyünk és időnk, driftelhetünk némi extra löketért. A trükkök is elkülönülnek, egyrészt van saját játékmód rá, másrészt ugratásokkor adhatjuk elő őket, a gép automatikusan a pályára rak minket vissza.

Ettől függetlenül kicsit izzadtságszagú a dolog, számomra legalábbis nehezen volt megszokható, hogy a kormánymozdulatok igencsak elnagyoltak, nem történik mindig az, mint amit mutatok neki, pedig van már olyan Kinect játék, ahol ezt jobban megoldották... De ez persze szubjektív,





mert ugyebár ez is megszokható, elsajátítható, kérdés, kinek mennyire van hozzá türelme. Mert abból bizony sok elkél! A versenyek alatt ugyanis a teljesítményünk függvényében rajongókat gyűjthetünk (hasonlóan, mint a Blur esetében), és rengeteget kell szerezni ahhoz, hogy a kemény hét pálya mindegyikét megnyithassuk, miközben a kihívás egyre magasabb lesz, amihez párosul az, hogy egyenes arányban kezd károsabb lenni a nem túl precíz mozdulatkövetés. Erre nincsen mentség, ez szimplán kevés egy majdnem teljes árú játéknál. Új gépeket is szerezhetünk, de küllemükön kívül nem térnek el igazán egymástól a menettulajdonságaikat tekintve. Versenyfajtákból legalább tisztességes mennyiségű módozat érhető el: a Pro Race a sima, a Battle Race a fegyverekkel felpakolt körözgetést takarja (a fegyverek átlagosak, rakéta például), és ez a két mód játszható csak online (újabb érthetetlen dolog). A Stunt speciel igen jó móka, amiben egy félcső-szerű pályán kell ugratni, gyümölcsöket felszedni és persze a lehető legtöbbet trükközni, csakúgy, mint a Dash, ahol eszement módon kell száguldanunk akadályokat kerülgetve a legjobb időért. A Smash sem szégyenkezhet, egy arénaszerűségben kell a lehető legtöbb kipakolt tereptárgyat – lehetőleg driftelve – szétzúznunk. A Trick esetében autónk szárnyakat kap, és nekünk azon állva kell a bekért pozitúrákat előadnunk, az itt is kattogó fényképező legnagyobb örömére.

Mint látható, a Joy Ride esetében az ember hol félig üresnek, hol félig telinek látja az üveget. A játék közel sem egy grafikai műalkotás, emiatt is érthetetlen számomra, hogy miért nem volt idő: 1 – több pályát belerakni, 2 – az online részt több mindenre kiterjeszteni, 3 – precízebben belőni a kezelhetőséget? Mert lehet akármennyire is komolytalan a száguldozás, attól még a jó élményhez fontos, ha pontos. Főleg evégett közepesnél jobb semmiképp sem lehet.

RBaly

KINECT JOY RIDE

3

Kiadó: **Microsoft**
Fejlesztő: **BigPark**
Multiplayer: **2 fő**
Online: **2-8 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**
Hang: **DD 5.1**

KINECT SPORTS



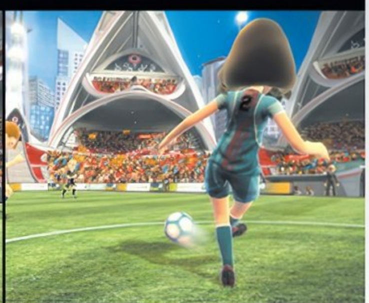
E havi Kinect-dózisunk legjobbjához érkeztünk el – mi más, mint egy kötelező sportjáték képében. Picachu-ékkal próbáltuk ki először, és hát rendesen megizzasztott minket, de mégis majd minden jelenlevőt játékra sarkallt. Az igazi casual matéria, családdal, barátokkal, bulikon, vagy rossz időben jól jöhet, kellemes, rendesen megmozgat, de természetesen, és tudom, hogy közhely, az igazi sportokat ez sem válthatja ki.



A Sportos

Noha a RARE-től kicsit más alkotásokat várnék el (új Killer Instinct, Conker), ők most sportra váltottak, és nekik köszönhetően a közepes látványvilág mögé igen tisztességes, minket és a kamerát is rendkívül jól kihasználó programot alkottak. Relatíve sok sportág képviselteti magát. Ezek rendre: bowling, boksz, foci, strandröplabda, asztalitenisz, futás, gátfutás, távugrás, gerelyhajítás és diszkoszvetés. A játék belső tutorialja alapos és jól szemlélteti az angolul nem értőknek is, hogy egy választott műfajnál mely testrészünket fogjuk használni, mindazt hogyan, merre és menynyire kell igénybe venni, továbbá azt is kiemeli, hogy maga a gép mit figyel leginkább a mozdulatainkban.

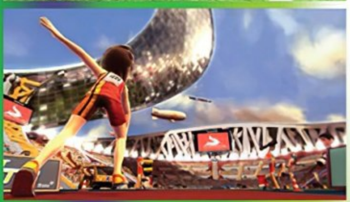








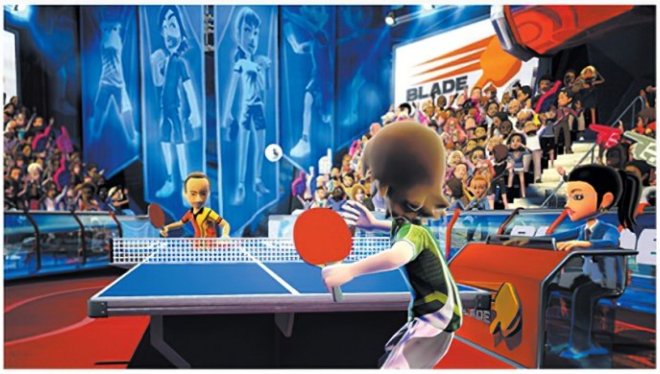








Megterhelés szempontjából a könnyedebb kategóriába sorolható a bowling, asztalitenisz és a futball hármasa. Míg az első kettő magától értetődő, és egész jól működik (a Kinect a csuklómozgást is szépen érzékeli, az ujjakét mondjuk már nem), a labdarúgás kicsit más, mint azt gondolnánk. Nem szükséges futnunk benne, támadó félként mindig valamilyen irányba passzolhatjuk a labdát, avagy kapura rúghatjuk, illetve fejelhetjük. Védekezőként hasonlóan, kitérő oldalas mozgásokkal blokkolhatjuk az ellenfél passzkísérleteit, míg kapusként néha olykor teljes erőbedobással fel kell ugranunk, hogy kivédjünk egy felénk érkező bombát. Bele lehet rázódni, érdekes megközelítése ez a labdajátékok királyának. Tovább csemegézve a kínálatból a boksz az, ami szintén sajátosra sikerült. Ez az egy viszont nem annyira jó értelemben. Míg a többi sportágnál jónak érezhető a Kinect mozgásérzékelése, bunyó esetén hajlamos a hibázásra, emellett kicsit kiismerhetetlen is, vagyis – legalábbis nálunk – legtöbbször az esztelen ütésimitálás célravezetőbb volt. A strandröpi már újra visszahozta a józanságot a programba, s noha itt is egy helyben kell adogatnunk a labdát, az ember önfeledten ugrál úgy, mintha azt a valóságban tenné. Kikapcsolódásnak, levezetésnek ajánlatos. Az atlétikai játékok azok, amik igazán meghajtanak mindenkit, különösen a gátfutás. Pont ezekben működik talán a legpontosabban a rendszer, aminek „hála" igencsak be kell tartanunk az ismertetett szabályokat, de még a segítő jelzések ellenére is el-el lehet véteni egy távolugrást vagy gerelyhajítást. Miután már egy Red Bullért kiáltanánk, néhány könnyedebbnek tűnő ökörségben is részt vehetünk, mint a kizárólagos kapura rúgás, ahol egy megadott időkereten belül a lehető legtöbb gólt kell elérnünk, vagy az asztaliteniszben a felénk özönlő labdarengeteget igyekszünk kapkodva visszaütni – kellemes rábikázás a testnek és léleknek. Örülünk, ha nyerünk, majd lihegve irány a tusoló. Csak hab a tortán, hogy mindezt online is megtehetjük, a Joy Ride-dal ellentétben korlátozás nélkül mindegyik versenyszám kipróbálható efféleképpen is.



Fárasztó volta ellenére a Kinect Sports az egyik leginkább beszerzésre javasolt darab (személy szerint ezt adtam volna a kamerához), és azzal, hogy (kínos) videofelvételeket is készít rólunk, minden jelenlévőt garantáltan meg is nevettet. S egyelőre a Kinectet pont ennek szánták, könnyen elsajátítható, szórakoztató eszköznek a rendes játékaink mellé.

RBaly

KINECT SPORTS

4/5

Kiadó: ***Microsoft***
Fejlesztő: ***RARE***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

GAMER GIRL





Neved? **Merci**
Életkorod? **20**
Születési hely? **Budapest**
Kedvencek, röviden:
Film? **Jóbarátok sorozat, Gru**
Könyv? **Minden, ami sci-fi**
Zene: **mindenevő vagyok**
Étel: **gyros**
Autó: **Audi Q7**
Sport: **kondi, tánc**

Kicsit magadról, mi érdekel (a játékokon felül), mivel foglalkozol, s mi lennél, ha bármit választhatnál?
Fodrásznak tanulok, a bolygó kapitánya. :D

Mikor ismerkedtél meg a videojátékok világával, s mikortól lettél „gamer"?
A barátom által ismerkedtem meg vele nem olyan régen, körülbelül egy éve.

Vannak más lányismerőseid is, akik szeretnek játszani?
A húgom is nagy játékos.

Van valami speciális műfaj, amiben fel tudod venni a kesztyűt a srácokkal? **Igen, a Buzz!**

Milyen játékot kreálnál, ha te alakíthatnál ki mindent?
Valami ijesztő gyilkolós játékot

Mi a kedvenc videojátékod és miért?
Természetesen a Buzz! Mert ebben eléggé jó vagyok.

Mi a véleményed erről a mozgásérzékelős trendről (a Wii mellett most ugye beszállt a Sony és a Microsoft is)?
Örülök, mert élvezetes és átmozgat. Így azok is sportolhatnak kicsit, akiknek amúgy eszük ágában sem volt kimozdulni a videojátékok elől.







BUDAPEST GAME SHOW 2010

Haverok, BGS, csajok…

„Én elmentem a BGS-re fél…", akarom mondani 990 pénzzel! Mivel ennyit kóstált idén, ha be akartál jutni a Budapest Game Show-ra, ami november 10-11. között került megrendezésre a Millenáris Parkban, a Jövő Házában. Mi is pavilont vertünk a BGS-en, nehogymá' asszíggyék' hogy nem vagyunk kemények, és RBaly, Picachu, Krisz, Kronnas, Hpeti és jómagam vártuk az első napon a kíváncsiskodókat, a









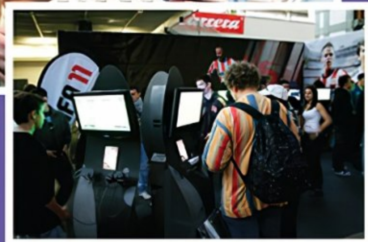
csajokat, az érdeklődőket, a csajokat, a rajongókat és a csajokat! Utóbbiból elég jó volt a felhozatal, de lássuk milyen is volt maga a rendezvény… A csapból is a Kinect folyt! Akármerre mentél, előbb-utóbb az Xbox 360 mozgásérzékelős ketyeréjét demonstráló standba futottál. Ergo a legtöbb csinos leányzót a Microsoft prezentálta Kinectes pólóban (szerettüüük őket)! Eleinte a pavilonunktól nem igazán sikerült eltávolodnom, de ahogy sikerült picit jobban körültekintenem (és nem Hpeti megszeppent, bárgyú arcát néznem, azután, hogy könnyekkel telicsordult szemekkel ecsetelte, hogy kiosztotta első autogramját) szépen-lassan az összes nagyobb játék logójával találkoztam. Call of Duty, Need for Speed, Medal of Honor, Sims 3, SW: Force Unleashed II, FIFA 11, Starcraft 2, Fable III, Halo Reach, csak hogy párat említsek. A Nintendo is képviselte magát némi Wii-s és DS-es részleggel, és azon meg sem lepődtem, hogy egy Microsoft rendezvényen nincs jelen a Sony (pedig milyen jó lett volna). Azt már kevésbé értettem, hogy a HotDog.hu és az iWiW.hu mit keres itt, de hoztak szép leányzókat ők is, szóval maradhattak! Olyan (szakmában) ismerős arcokba is belefuthattunk az érdeklődők között, mint a Digital Reality képviselői (ha van némi időtök, nézzétek meg új projektjüket a nadirim.com címen). Valamint a nagyobb, videojátékokkal foglalkozó szaklapok is jelen voltak, de a nevüket azért sem írom le, ha már konkurencia. Mi a legújabb F1-gyel támadtuk le a népet, no meg korábbi számainkkal. Baly olyan rekordot vert bele a hungaroringes pályába, hogy Picachu úgy döntött, hirdessünk versenyt. Aki megveri ezt az időt, az kap egy vadonatúj Xbox 360-at. Kis idő múltán rájöttünk, hogy ez a „már az óvodában is Schumaher volt a jelem" Ferrari-bérenc idejét nem, hogy megdönteni, de még megközelíteni sem fogják. Így módosítottuk a kiírást: aki a két nap alatt a leggyorsabb volt, az kapja az Ikszdobozt, a második legjobb időt futó pedig, egy F1 játékot nyer (***a BSC Kft. felajánlásából***).

A versenyeztetés, az érdeklődőkkel való konzultációk mellett ádáz küzdelem folyt csajozás terén. Picachu, Kronnas és én voltam a kivétel, akik nem hódoltak eme tevékenységnek, hisz nálunk már lezárult a casting. Sőt, Kronnas direkt









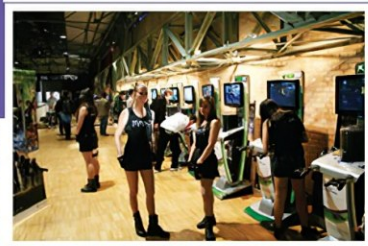
elfordította a fejét, ha nőnemű entitás közeledett felénk (látod, mondtam én, hogy kimentelek az asszony előtt!). Krisz dokkmunkás felsőtestével indult harcba, Baly főszerkesztői titulusával, Hpeti pedig rockzenész mivoltával (mi meg jókat nyerítettünk Picachuval)! Baly lestoppolta a Need for Speed-es csajokat, Krisz gyakran eltűnt, de mindig mikor rátaláltunk egy Kinect-es csajjal beszélgetett, Hpetihez meg jöttek a csajok. Állok a pultban, jön két szép, sudár leányzó és mondják, hogy Hpetit keresik. Miva', WTF?! Valamit tud a gyerek, mert nem egyszer történt meg az előbbi szituáció! Hogy ha sorrendet kellene állítani, hogy mely hostess 'jányok vitték a prímet, az meglehetősen nehéz feladat volna. A Fable III ördöge és angyala sokak kedvence volt, ugyanúgy, mint a NFS-es csajok, de meglehetősen sok fiatalember jött közös fotót készíteni a Konzol Magazinos leányzókkal. Viszont a Dance Central-nál lévő Kinectes hostessek igazán aranyosak és jópofák voltak, olyan derűvel táncoltak mindenki















mellett, hogy öröm volt nézni (egyem a húsukat). Az első napon jókat vigyorogtunk egy ismerősömmel a NFS prezentáción. Nem értettük, hogy ha tudták, hogy bemutatják a játékot, akkor miért nem gyakorolt vele picit a kollega, aki a volánnál ült. Aminek neki lehetett menni, annak ő biza' neki is ment. Hamar odébb is álltunk, hátha úgy jobban megy neki. A magazinos srácokkal, azon kívül, hogy gyűjtöttünk egy halom Explorer 9-es bögrét, nem sok mindent tudtunk kipróbálni az első napon, mivel mindenkivel leálltunk csacsogni, aki odajött a standunkhoz.

A második napon, már Kronnas nélkül álltunk csatarendbe, viszont jött segítség tördelő-grafikus-designer kollegánk, Blackthorn személyében. Vele bővült ki a csajozós szekció. Viszont ekkor már egyesek jócskán bekeményítettek e téren: Krisz kezében a Giorgio Armani parfümöt láttuk meg, Baly megfésülködött, Hpeti sapkával próbálta szebbé tenni pici fejecskéjét, Blackthorn meg fotómasinájával próbált bevágódni. Külön vicces volt, mikor Blackthorn arra a csajra startolt rá, akit már Krisz is fűzögetett, aki meg egyszer úgy tért vissza, hogy fejét fogva panaszolja, hogy elfelejtette a kiszemelt csaj nevét. Én a második nap vettem észre, hogy dikk', az emeleten is van kiállítás! Éppen jövök onnan vissza, mikor azt látom, hogy az egyik konkurencia személyzete is nálunk nyüstöli az F1-et. Időközben InGen kollega is befutott rövid látogatásra. Egy kétméteres csókát képzeljetek el, szóval lazán ehetné a levest a fejemről. Jópofa figura amúgy; ritkán szól, de akkor öl!

A második nap már sikerült kipróbálnom a Kinectet. Természetesen azért álltunk be a sorba Blackthornnal, mert az ottani csajjal akart dumálni. Nagyon jót játszottunk vele (mármint a Kinecttel, nem a csajjal), igazi buli játék! Pingpongban szétaláztam a kollegát, aztán jött az asszonypajtás és ő meg engem vert meg csúnyán. Viszont mikor a Kinect bokszos játékát akartuk kipróbálni, az már nem jött össze, mert nem érzékelt engem a kamera (állítólag azért, mert talpig feketében voltam). Tovább zajlott a versengés az X360-ért, ám mikor megjelent egy talpig Ferrariba öltözött fiatalember, kicsit gyanúsak lettünk. Jött, látott, és győzött! ***Czinberi Zsolt*** néven fut a srác, aki az **1:19:544**-es idejével megnyerte a gépet, a második helyezett pedig, Tóthpál Gábor lett 1:20:409-el (***Baly ideje amúgy 1:17:580 volt***).

Elég gyorsan elrepült az idő. Még kipróbáltunk pár Xbox Live-os játékot, de hamarosan jelezték, hogy cuccoljunk, záróra. A csajozós versenyt Krisz nyerte, hét e-mail címmel és két telefonszámmal (és ki tudja mennyit szerzett volna, ha nem lett volna sokat a standunknál). Azért végül volt még egy aranyköpése: „Jedikém, az itteni csajozás olyan, mikor bemész egy konzolos boltba, ami telis-tele van játékokkal. Mindegyiket ki akarod próbálni, csak az a baj, hogy az egyik játék féltékeny lesz a másikra!" És ezzel a gondolattal zártuk az idei BGS-t, folytatás egy év múlva, remélhetőleg veled együtt!







JediEco

Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot* adunk a 12 lapszám mellé!



Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal** csupán

9990 Ft!

Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni 6990 forintért. Előfizetési szándékodat az elofizetes@konzol.eu e-mail címen jelezd.

* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

** Az előfizetéshez tartozó ajándék játékokat az előfizetést követően 15 napon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe. A készlet változásának jogát fenntartjuk!

JELMAGYARÁZAT

DS Wii PSP PS3 X360

A JÁTÉK CÍME

A kiemelt színnel jelölt platformon teszteltük az adott játékot.

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5* Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!

5 Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!

4 / 5 Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!

4 Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.

3 / 4 Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik

3 Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.

2 / 3 Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.

2 Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér

1 / 2 Leteszteltük, hogy elkerülhesd.

1 Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke
Dzsek
EmThor
eszgé
Foxhound
Hpeti
InGen
JediEco
karfiol
Krisz
krugman_
Martin
Nomad
RBaly
rolmanus

Szerző
JÁTÉK CÍME
4
Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Online:
Felbontás:
Hang:



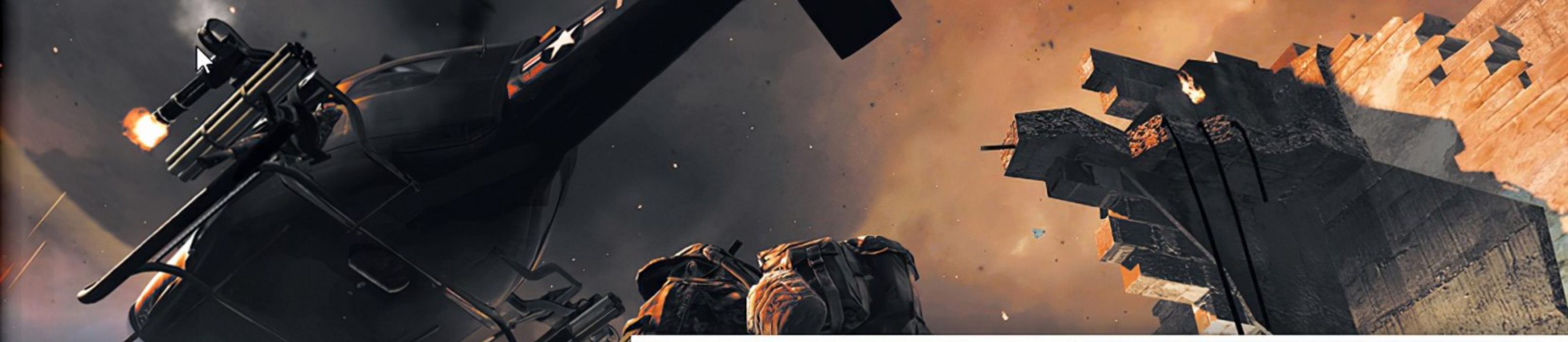
Call of Duty játékot tesztelni és olyan kritikát kanyarítani róla, mely minden frakciónak megfelel, nos, majdnem lehetetlen. Az FPS-ek népes táborát talán egyik játék sem osztja úgy meg, mint a CoD franchise. Van, aki szerint minden idők legjobb akciójátéka, fantasztikus kezeléssel, irgalmatlan multival, míg a másik oldal azt hangoztatja, hogy ez egy kalap denevértrágya, árkádos irányítással és olyan többjátékos móddal, ahol annyi cheater van, mint égen a csillag. A cikk megírása előtt nagyon alaposan körbenéztem a Black Ops fórumokban és sajnos a tendencia itt is ugyan az: marják egymást a játékosok, teljesen feleslegesen. Kis monológomat azzal zárnám, hogy buta az az ember, aki csak azért nem játszik valamivel, mert XYZ van a dobozra ráírva, holott lehet, hogy egy nagyon király kis katonai FPS marad ki az életéből. De a másik oldal se jobb, ugyanis ez nem minden idők legjobb belső nézetes lövöldéje, nem egy hibátlan matéria, a szemellenzőt le kellene venni. (Durvaanyázó leveleket a ***hpeti@konzol.eu*** címre várok szeretettel.)

Azt szerintem minden, ez elődöket birtokló egyed betéve tudja, hogy a CoD részeket felváltva készítette az Infinity Ward és a Treyarch. A Modern Warfare és folytatása finoman fogalmazva is bankot robbantott, míg a World at War csak egy „kis" kaszinó-rablást tudott produkálni, így elég alaposan fel volt adva a lecke. Le is lőném a poént így az elején, mert gondolom mindenki megnézte már az értékelőben virító pontszámot: valami embertelenül komoly dolgot sikerült összehozni a „kisebb" stúdió programozóinak! A teszt hátralevő részében a miértekre és a hogyanokra koncentrálnék, elemezném, hogy mi váltotta ki belőlem ezt a véleményt.

In the beginning, there was light

Pedig hihetetlenül rosszul indul az egész. Az élőszereplős bevágás és úgy az egész hangulat miatt azt hittem, hogy kapunk egy kövér kis Black nyúlást. Ezt még tetézi az egyjátékos mód nyitánya, ugyanis egy annyira ötlettelen, csúnya, bugos pályát kapunk, hogy nem akartam hinni a szememnek. Azon gondolkodtam, hogyha ez így halad, még a keresztvizet is leszedem a programról. A folytatás, az orosz gulág már kategóriákkal jobb, hogy aztán a harmadik pályával el is érkezzünk a mélyponthoz. Férfiasan bevallom, itt majdnem leraktam a játékot, de a kíváncsiság csak tovább hajtott. Aztán ahogy megérkezünk Vietnámba, mintha egy Trabantból Ferrariba ülnék át, olyan minőségi javulás fedezhető fel – innentől viszont le sem akartam tenni az új Duty-t!

Az időpont az 1950-60-as évek, tehát a Hidegháború. Hősünk, Alex Mason (eredeti hangja Sam „Avatar" Worthington) lekötözve, sérülten tér magához. Egy eltorzított hang bizonyos rádiótorony és számok jelentését követeli nem éppen finom eszközökkel. Persze amnéziás hőshöz méltóan fogalma sincs, hogy mit akarnak tőle, ezért lépésről lépésre végigkövetjük az útját egészen az elfogása pillanatáig. A sztoriról többet nem is mesélnék, mert nagyon-nagyon komolyan összerakták a Treyarch-os srácok ezt a részt (is). Tudom, banálisan hangzik, de higgyétek el nekem, megéri már csak ezért is végigjátszani a sztorit. Lesz benne néhányszor szereplőváltás, ilyenkor felettesünket, Jason Hudson (Ed Harris) speciális ügynököt és Viktor Reznov (Gary Oldman) ex-Vörös Hadsereg őrmestert is az irányításunk alá vonhatjuk.



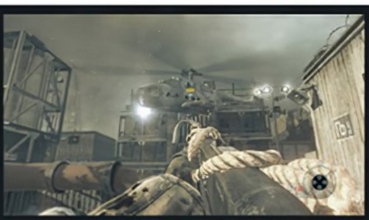
Összesen 15 pálya került az egyszemélyes kampányba. Mint ahogy fentebb említettem volt, a nyitány nem sikerült túl jól, de későbbiekben viszont egy rossz szavunk se lehet: végigjárjuk Kowloon belvárosán át a dzsungeleket, akciózunk hóban és vízben, lesz csendes lopakodás, rambózás és még járművezetés is, nem is akármilyen, de ezt a poént se lőném le. Első nekifutásra normál fokozaton olyan 7-8 óra volt a tiszta játékidőm, ami teljesen elfogadható, nem éreztem semmiféle űrt, hogy esetleg még nyújtani kellett volna. A pályák közbeni átvezetések iszonyatosan hangulatosak: Alexet nem hagyják nyugton, folyton a számok jelentését kérdezik tőle egy kis sokkterápiával kiegészítve. Külön poén amúgy a kezdőképernyő, amivel kapcsolatban adnék egy tippet is: mielőtt nyakig elmerülnénk a trutyiban, mozdítsuk el a fejünket a kis TV elől és próbáljuk meg feszegetni a bilincseinket…





A külső máz elléggé felemásra sikeredett. Az első pályákon nagyjából a középkategória alját súrolja a játék, tele van bugokkal, átlógásokkal, undorítóan kinéző növényekkel és helyszínekkel, plusz ricegős élekkel. Utána azonban mintha egy másik brigád ült volna le, egészen pofásan kezd kinézni a dolog: ahogy úszkálunk a víz alatt, körülrajzanak minket az állatok, lesz küldetésünk egy hatalmas hóviharban, ahol az orrunk hegyéig sem látunk, bél és csontdarabok röpködnek az arcunkba a kőkemény összecsapások során, Khe Shan-ban megtapasztaljuk a lövészárok-háború „gyönyöreit", szakadó esőben fogunk ugrálni háztetőkről háztetőkre. A brutalitásfaktor is nagyon rendben van. Már a WaW se gyermekmese volt, de itt lesz az üvegetetéstől kezdve a késsel szembe nyúlkálásig, fojtóhurok használatától lángszórózásig minden! Nem is sorolnám fel az összes hangulatfokozó elemet, ezt tényleg meg kell tapasztalnia mindenkinek.

Az irányításon természetesen semmit sem változtattak, pontosan ugyanolyan, mint az eddigi részekben, ahogy az ellenfelek intelligenciája is: azaz jönnek előre, néha bevetődnek fedezék mögé, de amúgy inkább a mennyiséggel próbálnak meg elsodorni minket, mint a minőséggel. A veterán nehézségi fok szerencsére még mindig kőkemény: volt olyan helyzet, ahol ha 15 elhalálozást nem könyveltem el, akkor én most hupikékre festett csillámpóni vagyok. Itt igazából már nem is az AI gyök kettes szintje számít, hanem az, hogy egy nyamvadt kis Makarov pisztollyal másodpercek alatt megértettem a fehér alagút és a végében fény-tézist. Szóval ez nem a ramboid képességekkel megáldott egyedeknek való, de aki szereti a kihívást, annak ez maga lesz a Nyócker' egy sötét téli éjszakán.





A zenékkel maximálisan elégedett voltam, nagyon korrekt dallamok egészítik ki a lövöldözést. Sőt, a Black Ops hivatalos zenei gyűjteményén (mert ilyen is létezik ám) megtalálható két igazi nagyágyú: a Rolling Stones Sympathy of the Devil-je illetve a Creedence Clearwater Revival Fortunate Son-ja. (Ha esetleg nem rémlene, tegyél be egy Vietnam témájú filmet, garantálom, hogy benne lesznek.) A hanghatásokkal azonban már nem voltam ennyire kibékülve, pontosabban szólva az új Medal of Honor agyonveri ebben a játékot. Rettentően erőtlenül szól az összes fegyver, még a nehéz géppuskák és a rakéták is. A robbanások, gombafelhők és egyéb durvább dolgok hangeffektjei pedig egészen konkrétan a vicc kategóriába tartoznak, pedig nem egy 2.1-es rendszeren teszteltem a dolgot. A szinkronszínészek szerencsére jó formában voltak, főleg Sam, mert eléggé élethűre sikeredett a lassanként mentálisan lecsúszó Mason szenvedése.



A trófeák/achievementek között van egy-két érdekesebb témájú, mint például, amikor egy rakétával két helikoptert kéne egyszerre kilőni, vagy az, ami mind a World at War-ban és a MW2-ben is megtalálható volt, miszerint vidd végig az összes pályát a legnehezebb fokozaton. Csak itt annyi a bibi, hogy többször fog ezalatt szopóálarc kerülni ránk, mint egy pornószínésznő teljes pályafutása alatt. Nem baj, megéri szenvedni, kell az a platina…



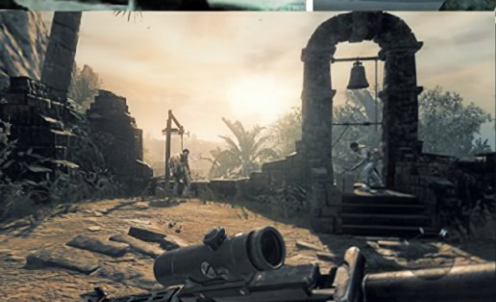
CALL OF DUTY: BLACK OPS

My name is Legion, for we are many

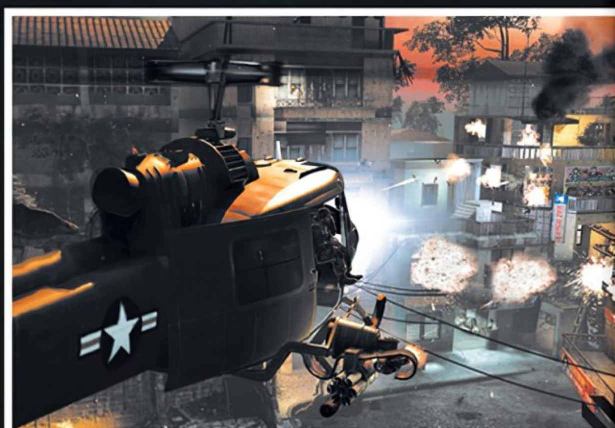


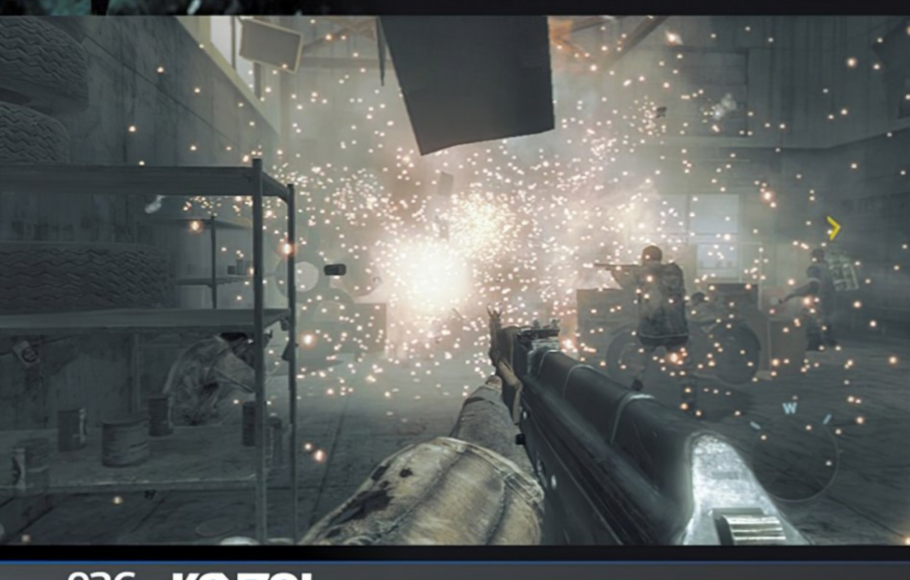
Természetesen új részhez új többszereplős porció is dukál. A tapasztalati pontos rendszer maradt, kiegészülve egy új elemmel, a pénz bevezetésével. Ahogy haladunk előre a ranglétrán, úgy nyílnak meg az új fegyverek, másodlagos képességek, azaz perkek, kiegészítő dolgok, ezeket vehetjük meg a kreditjeinkkel. Egy kicsit talán itt át is estek a készítők a ló túloldalára, mert egy jó félórányi játék után összegyűlik a legdurvább dolgokra is a lé, amiket ráadásul olyan 20-25-ös szint környékén már meg is tudunk nyitni. A karakterünket most már olyan szinten tudjuk kényünk-kedvünk szerint formálni, hogy még az arcfestés formája és minősége is megadható. Nagyon durván kibővültek a rendelkezésünkre





álló gyilok-módok is. Itt van például az Assault Training, ami konkrétan egy 12 szereplős botos móka, kb. lemodellezve egy online team deathmatch-t, ráadásul külön kezeli itt a statisztikánkat az éles játéktól. Másik nagy újítás, amikor speckó „szerencsejátékokban" kamatoztathatjuk a pénzünket, ebből a kedvencem az „Egy töltény és kés" kombináció. Itt mind a 6 játékos egy késsel, egy tölténnyel és 3 élettel indul. Ha megölsz egy embert, kapsz még egy lőszert. Ha nyersz, kb. megháromszorozod a belépti díjat, ha vesztesz, akkor meg bebuktad. Újdonság még a Theater is, ahol a barátainknak vagy bármilyen felhasználónak nézhetjük vissza az elmentett meccseit. Ami viszont nagyon cool, hogy az összes online móduszt játszhatjuk co-op! (Morgolódva jegyezném meg, hogy ez volt a minimum, ugyanis a kampányból a tisztelt készítő urak valahogy kifelejtették a kooperatív lehetőséget…) Kapunk ezeken kívül klasszikus dolgokat, különböző csapatalapú és területfoglalós-megtartós okosságokat is, plusz a nagy kedvencemet, a Zombie módot! Ez még mindig durva jó móka, főleg egy barátunkkal és két idegennel nyomva. Indításnak két pálya közül választhatunk, de a „Five" nevűt mindenki próbálja ki, ugyanis az irányítható szereplők nem mások, mint Castro, JF Kennedy, Nixon és Robert McNamara. Külön piros pont, hogy a korongon már alapból bőséggel el leszünk látva kisebb-nagyobb mappekkel. Vannak nagyon egyszerűek, mint pl. a Nuketown, ami gyakorlatilag két egymással szemben lévő házból és a köztük feltorlódott buszokból áll, de lesz itt olyan többszintű nyavalya is, amit még a Spyplane se tud teljesen felderíteni. A killstreakek is megmaradtak, a helikopter és a barátságos napalm még mindig szívet melengető. Természetesen újak is előkerültek, de ha választhatnál, mit küldenél a gaz ellenekre? Egy állig felfegyverzett HIN-D helikoptert, vagy 2-3 mérges farkaskutyát? Összességében elmondható a multiról, hogy iszonyatos tartalommal és lehetőséggel rendelkezik, nincsenek még supermanek se csalók, így nagyjából minden összecsapás élvezetes. Csak ezzel a résszel el lehetne szöszölni hónapokat.





In the end, there was only darkness

A srácok a Treyarch-nál szép nagy fügét mutattak a Black Ops-szal az IW-nek. A Modern Warfare 2-t minden izében csont nélkül szárnyalja túl, a World at War a nyomdokaiba se érhet, sőt, szerintem az eddigi etalont, a sima MW-t is maga mögé utasította. Iszonyatosan hangulatos, eseménydús, remek sztorival ellátott egyszemélyes mód, kiegészítve egy olyan multival, ami sokak szerint egy sima lemezes játékként is megállná a helyét. Annyi pici hangulatos apróság van benne, ami miatt a játék harmadától szinte egyfolytában a „Fú, ez de durva jó" állapot kerülget majd minket, hogy ihaj. Nemtől, kortól, vallási hovatartozástól függetlenül minden olyan embernek, aki gerjed a katonai FPS-re vagy csak simán egy állat akciójátékra, kötelező vétel!

Hpeti

CALL OF DUTY: BLACK OPS

5

Kiadó: **Activision**
Fejlesztő: **Treyarch**
Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **2-18 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**
Hang: **DD 5.1**

GOLDENEYE 007

Újragondolva a Nintendo legendás FPS-e

Tizenhárom éve már annak, hogy a Nintendo utolsó kártyás gépére, a Nintendo 64-re megjelent minden idők egyik legprofibban összerakott, évekkel előremutató, és hangulatában a mai napig párját ritkító sajátszemszögű lövöldéje, a GoldenEye 007. A szebb napokat is megélt – akkoriban N exkluzív fejlesztőcsapat – RARE döbbenetes látvánnyal, páratlan módon reprodukált, a filmből visszaköszönő helyszínekkel, példás tartalommal, zsigerig ható zenékkel és hanghatásokkal, na meg persze a tökéletes játszhatóság elegyével írta be magát a videojátékok nagy történelemkönyvébe. Rajongói nyomásra, és persze az üzleti szempontok figyelembevételével az ilyen hatalmas sikereket elért és milliókat megmozgató alkotások idővel ismét feldolgozásra szoktak kerülni.







A GoldeEye 007 remake ötlete viszonylag hamar megfogant, ám születésére a különböző jogi hercehurcák miatt idáig várni kellett.
A Wii exkluzív, 2010-es GE elkészítését a ma már kizárólag a Microsoftnak fejlesztő RARE helyett a Dead Space Extractiont összehozó csapat, az Eurocom végezte el. Egy tartalmi kérdést már itt a teszt elején tisztáznék a félreértések elkerülése végett: ez a játék nem remake! A program mássága a nagy elődhöz képest jóval több, mint amire elsőre gondoltam volna. Az egy dolog, hogy a korral haladva szebb grafikát, látványos vizuális elemekkel operáló engine-t kapott a game, ám arra nem számítottam, hogy ennyire átgyúrják az anyagot! Az első dolog, ami szembetűnik, az a brit ügynök lecserélése – vagyis Pierce Brosnan helyére a jelenlegi 007-es kém, Daniel Craig került. Másodjára, amire azonnal felkaptam a fejem, az a totálisan áttervezett pályadizájn. Nyomokból sok helyszínre rá lehet ismerni ugyan, és talán érezheted azt, hogy valamikor jártál itt-ott, de alapvetően újdonságként fognak hatni a színterek. Ezen felül még olyan pályák is készültek, amik abszolút nem voltak benne az eredeti változatban. Ilyen például az az éjszakai szórakozóhelyes pálya, ahol Bond high tech kütyüjével kell arcfotó alapján beazonosítani a célpontot. Az átdolgozott területeken felül a játék dinamikáját is teljesen más, magasabb fordulatszámra kapcsolta az Eurocom. A rendkívül intenzív és pörgős akciót pazarul megkomponált QTE részek színesítik. A game motorja által generált átvezetőket immáron a Call of Duty sorozat utóbbi részeiben alkalmazottakhoz lehetne leginkább hasonlítani. Nagyon intenzívek és látványosak a filmbetétek. A fenti megoldásoknak köszönhetően mind a régi játékosoknak, mind pedig az új belépők számára merőben új élményeket fog biztosítani a hozzávetőlegesen 10 órás játékidőt biztosító egyszemélyes kampány. Fontos eleme lett a játéknak a lopakodás is, illetve a hangtalan, pusztakezes harc. A lopakodás nehezebb fokozaton a RARE játékban is kulcsfontosságú volt, ám az ökölharc nem volt része a mókának. Itt, az ellenfelek mögé osonva, a Nunchuk kontrollert megrázva lehet leütni, fojtani, illetve a környezet adottságaihoz illeszkedően eliminálni az ellenfeleket. Ha már Nunchuk és ha már ellenfelek, elmondanám, hogy a game az összes kontrollert támogatja, vagyis harcba lehet szállni az alap irányítókkal, a Classic Controllerrel, és Wii Zapperrel. Az anyag játszhatósága nagyon jó lett, irányítási metódustól függetlenül. A game grafikája az élmezőnybe sorolható a Wii-s versenyzők közt. Nem elég, hogy rendkívül szépek és változatosak a pályák valamint a tereptárgyak, a rombolhatóságuk is dicsérendő!
A sztori mód mellett offline és online multiplayer opcióval is kecsegteti vásárlóját. Osztott képernyőn négyen, az online virtuális harcmezőkön pedig nyolcan mérhetik össze az erejüket a játékosok. Előbbi négy, míg utóbbi megoldás kilencféle játékmódot kínál. A multi a COD-hoz hasonlatosan XP alapú fejlődési rendszeren nyugszik.





Foxhound

GOLDENEYE 007

4/5

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Eurocom***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

Fallout New Vegas





Három évvel a Fallout 3 történései után – valamint kettővel valós időben – újra visszatérhetünk „kedvenc" posztapokaliptikus RPG-nkhez, melyet konzolos fejjel némi sarkítással ugyan, de igazából csak imádni vagy rühellni lehet. Minden azon áll vagy bukik mennyire képes – enyhén bizarr '50-es évekre hajazó hangulatú – hatalmas világa megérinteni, vagy éppenséggel már az első ráébredésnél elretteníteni, hogy banyek a vártnál ez egy kicsit durvább falat.
2281-et írunk, a messzi távoli jövőben az Egyesült Államok pusztító atomháborújának letűnt emlékeinek lehetünk szemtanúi, ám korántsem olyan baráti pazar színes környezetben, mint akár az Enslaved-ben. A Mad Max trilógia barbár világa már inkább közelít, ám a sugárzás mérgezte környezet főleg lepusztult falvakkal, kihalt vidékkel, és embertelen szakadt útonállókkal ajándékozza meg a kalandorokat, még ha a dél-nyugatra fekvő Mojave sivatag már korántsem olyan élettelen sugárfertőzött szemétdomb, mint a közvetlen atomtámadás sújtotta USA keleti része a harmadik epizódban.

Az eredetileg DLC-nek tervezett New Vegas időközben egy komplett részé nőtte ki magát, mely, ha igazi folytatásnak nem is tudható be, tisztességesen betölti a harmadik rész kivesézése után hagyott űrt egy egészen új történettel, friss paletta küldetéscsomaggal, vadiúj térképpel, és ugyan némi játékmeneti újítással, de amúgy csontra a Fallout 3 átemelésével. Új sztori, új helyszín, új identitás egy küldönc bőrébe bújva, akinek egy értékes csomagot kéne a fellendülő új metropoliszba szállítani, ám igen csak nehéz napok nehezítik, miután már az NV maffiózós intrójában kirabolják, lelövik, majd elássák a sivatagban…
Hálásak lehetünk ezeknek a modern udvarias, és persze annál szorgosabb szolgarobotoknak, melyek közül az egyik arrafelé strázsáló típus készségesen kiás, majd persze később is dalolva a rendelkezésünkre áll, ám előbb egy közeli kis faluscskába szállít, azaz jellemzően egy tucatnyi romos kunyhóból álló porfészekbe, mely igazából a Fallout 3-ban már kész modern városkának számíthatna. A helyi állatdoki rak össze minket, a korábbi mesekönyves jellemgeneráló helyett pedig



most szabályszerű pszichológiai tesztet végeznek velünk, hogy alapvető jellegzetességeinket, azaz képességeink gyengéit és erősségeit belőjük, majd a nélkülözhetetlen Pip-Boy-jal (teljes menürendszer, pl. térképet és inventory-t kezelő felület) felszerelkezve neki is indulhatunk kissé morcosan a sivatagnak, felkutatni kedves „barátainkat", miután a történtek után kissé bennünk maradt a tüske.

Annak ellenére, hogy a teljes Fallout licenc birtokosaként a Bethesda saját csapata műhelyében készült a hármas epizód, a folytatást/kiegészítést (nevezzük bárhogy) már a látszólag gyengébbre sikerült RPG folytatásokra szakosodott kaliforniai csapat hozta tető alá. Ám az Obsidian ezúttal simán hozta a Fallout 3 nívóját, igaz, egyrészről nem is nagyon változtattak az alapokon – beleértve sajnos a legtöbb bugot is –, másrészről viszont komoly előny, hogy páran még a Black Isle Studios-tól vándoroltak át a fejlesztők közül, azaz anno még részt vettek a Fallout 1-2 hegesztésében. Így a New Vegas olykor hangulatban és akár dallamokban is jobban hajaz az elődökre – a rajongók legnagyobb örömére –, mint akár a harmadik részre, de valójában egyik epizód ismerete sem feltétlenül szükséges.
Ugyanakkor nyilván hatalmas előny a harmadik







beszélve. A posztapokaliptikus metropolisz már csak a prostik miatt is megér egy misét, de a sok-sok hasznos boltocska mellett velejár a nagyvárosok minden mocska is, mint a veszélyes bandák, vagy pl. éhenkorász koldus gyerkőcök, és természetesen – ami Vegas-ból nem hiányozhat – sok-sok szerencsejáték.



rész ismerete, tekintve, hogy a kezelési rendszer – némi túlzással – 99 %-a egyezik. Küzdhetünk valós időben is, de a veteránoknál jól megszokott (VATS) harci rendszer már az első összecsapástól kezdve kézre áll, némi drámaibb belassítást eszközölve a kivégzéseknél. Apróbb változtatások persze akadnak azért, pl. új perkek (speciális képességek), új item-ek, új értékek, és persze új változatosabb fegyverek, melyekből most több is akad, akár csak munícióból, de úgy vettem észre jóval gyakrabban is botlunk bele különféle banditákba egy olyan világban, ahol még a pincércsajszi is pisztolyt visel. A tuningolások is alapos fejlődésen estek át, aki hajlandó időt áldozni rá a szükséges képességek és item-ek beszerzésére. Újításnak számít még a hardcore mód, mely









csak az elejétől választva jutalmaz bőségesen, ám meg is kéri az árát, hiszen a nehezebb ellenfeleken túl sokkal körülményesebb a gyógyítás, inni és enni kell (körültekintőn figyelve a minőségre), a muníciónak is súlya van (limitált mennyiség cipelhető), nem lehet szabadon utazni, azaz röviden és tömören „realisztikusabb".

Újra hatalmas nyílt világban barangolhatunk, mely tényleges méretét tekintve számomra már kezdettől picivel kisebbnek tűnt, mint a 3-ban, ám annál élettelibb. Lehet szidni a csúnyácska grafikát, de az igazság az, hogy a Fallout 3-hoz szokott szememnek kifejezetten szép volt, hiszen fejlődtek a karakterek, valamivel részletesebbek a textúrák, nagyobb a látótávolság, jóval több a grafikai elem (pl. kisebb forgószelek, vagy baró sivatagi hangulatot keltő guruló ördögszekerek), és koránt sincs annyi pop-up, viszont cserébe sajnos futásnál időnként zavaróan meg is akad röviden tölteni. Sokakat zavarhatnak az előző részből átemelt grafikai klisék is, de New Vegas környéke tényleg látványosabb, közel sem olyan lepusztult, mint a keleti partnál. Vonatsínek, benzinkutak, kisebb városok, kaszinók, főutak, katonai bázisok stb., szóval minden, ami egy letűnt kor hagyatékául maradhat, magáról New Vegas-ról nem is

A fő nyomozgatásunk mellett persze a számos mellékküldetés adja a játék igazi savát borsát, melyek most nem csak gyakoribbak, de talán változatosabb és ötletesebb kivitelben is kecsegtetnek a véghezvitelükhöz, némi angoltudással sok-sok (fekete) humorral (mint pl. szexrobot) gazdagítva a vállalkozó kedvűeket a teljes sztori háromszor hosszabb – akár min. 50-60 órás – kifuttatásához, mint a szimpla fővonal követésénél.
A küldetések kivitelezéséhez általában több megoldás is vezet, mely sokszor karmánk növelésével, vagy csökkenésével járhat, és újításként kihat arra is, hogy melyik frakcióval milyen viszonyban leszünk. Az egyes bandák speciális területeket uralnak, melyek értelemszerűen velük ápolt viszonyunktól függően igencsak veszélyessé válhatnak számunkra, és a New Vegas szépsége pont abban rejlik, hogy igen sokat alakíthatunk a sztori menetén aszerint, hogy pl. az Új Kaliforniai Köztársasággal, vagy a velük harcban álló Caesar légió rabszolgahajcsáraival szimpatizálunk, de amúgy akadnak igencsak vicces figurák is, mint az Elvis-imitátorokból álló „Király" gang.
Lehet felfogadni immár segédeket is, akik speciális – pl. hackelő vagy zártörő – képességeikkel elméletileg egész hasznosak lehetnek, sőt részt vehetnek tűzharcokban is, ráadásul egy pofás kis kezelőrendszer segítségével könnyedén osztogathatunk nekik parancsokat. A gyakorlatban azonban rémes AI megnyilvánulásokat képesek produkálni, így döntse el mindenki saját maga mennyire jelentenek segítséget, vagy inkább terhet.

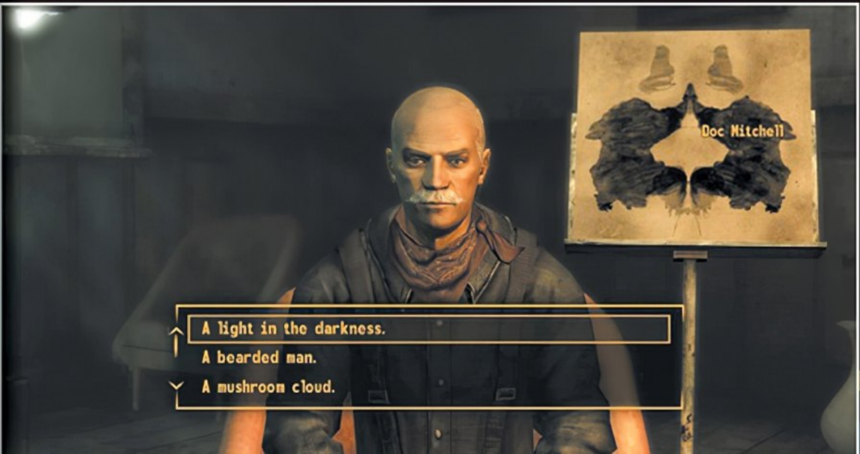








A folytatás, illetve kiegészítés tehát remekül illeszkedik a Fallout 3 rajongók elvárásaihoz, így aki szerette az elődöt, a New Vegas-ban is nyugodt szívvel ugorhat neki az egészen új kalandnak, mely alapjaiban ugyan nem változott, mégis bővebb, változatosabb, és talán hangulatosabb kihívásokat is ígér. Negatívumként említhető ugyan a sok-sok apróbb bug a Fallout 3 hagyatékául, és a kissé zavaró töltögetés barangolásnál, ám némi grafikai fejlődést is lehet tapasztalni, felspécizve némi gameplay újítással, ráadásul jóval élettelibb környezetben kalandozhatunk egy akciódúsabb, hangulatosabb és tartalmasabb küldetéscsomagban.



Krisz

4/5

FALLOUT: NEW VEGAS

Kiadó: ***Bethesda Softworks***
Fejlesztő: ***Obsidian Entertainment***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***











A Duracell Superman-Jedi visszatért

Az első epizód 7 milliós eladott példánya után nem volt kétséges, hogy lesz folytatása a Force Unleashed-nek. A kezdő epizód sikere talán onnan ered, hogy új alapokra helyezték az Erőt. Egy képregények által definiált „szuperhős" Jedit hoztak létre, aki úgy dobálózik a Birodalmi lépegetőkkel, mint a Hulk a tankokkal. Természetesen a TFU nem volt mentes hibáktól, mégis sokan szerettek belebújni kedvenc Csillagölő pajtásuk bőrébe, hogy az Erő segítségével alázzanak meg mindenkit és apríthassanak mindent cefet-cafatra. Ezért az elvárások is hatalmasak a folytatással kapcsolatban, de, hogy a LucasArts-os fiúknak sikerült-e átugrani a lécet, az mindjárt kiderül az alábbi tesztben.

A New Hope

Jómagam is gigantikus várakozással és elvárásokkal vártam az új epizódot. Gondolom, már nevemből fakadóan, sejthetitek, mennyire is meghatározó jelenség az egész Star Wars Saga az életemben. Óvodás koromban fertőzött meg ez a messzi-messzi galaxis, és azóta nincs megállás (a mai napig sem tudok úgy zseblámpát használni, hogy ne adjak hozzá zümmögő hangokat és ne hadonásszak vele). Minden ami SW, az jöhet! Lehet bármilyen könyv, ketyere, játék, bigyó, ha tudom, beszerzem. Viszont annál kritiku-sabb vagyok azokkal a produktumokkal, melyek valami újat, többet szeretnének hozzáadni a SW-Univerzumhoz. A TFU nekem bejött. Sokan szidták, de én tök jól elvoltam a játékkal. A történet sem volt túl rossz, és maga a játékélmény is tetszett (oké, egyik sem volt a zsenialitás tetőfoka, de szerintem karaj volt). Mikor a TFU2-őt megkaptam tesztelésre, reménykedve ugyan, de már láttam lelki szemeim előtt, ahogy megadom neki a csillagos 5-öst. Ám ahogy egyre-jobban haladtam a játékban, úgy csökkent a végeredmény értéke…



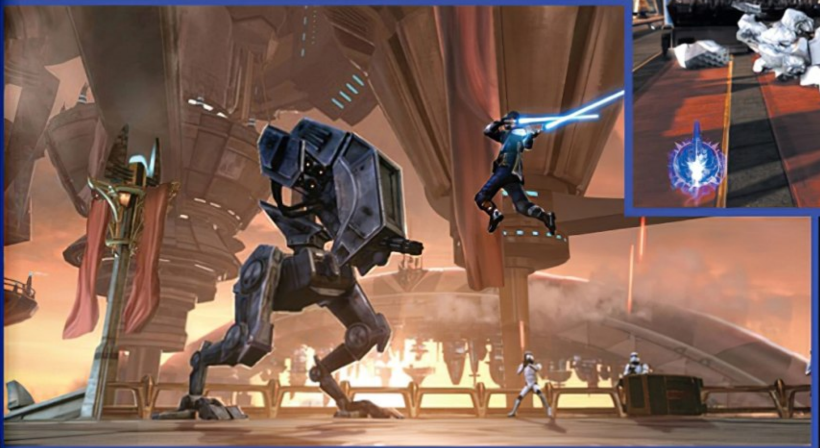
Baljós Árnyak

Miután elindult a játék örömmel konstatáltam, hogy a fejlesztők a látványvilágba beleadtak apait-anyait (no meg segít a Havoc, az Euphoria és a Digital Molecular Matter fizikai motor). A karakterek mozgása élethű, fénykardragyogás vetül mindenre, mely mellett elhaladunk, szikrák pattannak, izzó vágásnyomok maradnak a felületeken (csak egy ideig), hullanak a fejek, végtagok, és az Erő-villámok is oly drámaiak, mint a filmekben. A kameramozgással már van némi gond, jó párszor kellett állítanom, hogy lássak is valamit, de valamikor meg teljesen normálisan követi Starkillert. Annyira nem veszélyesen nagy probléma ez, de azért idegesítő, mikor csak azt látod, hogy valaki jól pofán lőtt egy zöld sugárral, és nem látod, hogy ki a búbánat is volt az. Valamint néha tereptárgyak hirtelen fel- és eltűnésének is szemtanúja lehetsz, de nem amiatt, mert megsemmisítetted, hanem csak úgy. A játék közben gyönyörű CG animációkat kapunk, és számtalan in-game animáció vált át szépen a játékra. Szóval, leszámítva ezt a néhány bakit, a grafika csodálatos. A hangok pedig nem kevésbé; a fénykard zümmögő, berregő hangja, csapódása, olyan amilyennek lennie kell, a környezet hangjai, a szinkronhangok prímák, a zenét pedig felesleges dicsérnem, elég csak annyit mondanom, hogy a Skywalker Symphony Orchestra által játszott muzsika még mindig tökéletes és zsigerig ható. Eddig még úgy voltam, ha csillagost nem is, de az ötöst még eléri.





A játékmenettel sincs komolyabb probléma, de nem is estem hasra tőle. Az irányítással nincs gond, teljesen kézre áll, szóval könnyed mozdulatokkal kapcsolhatjuk össze a támadásokat. Ha már a támadásoknál, tartunk, két újjal örvendeztettek minket a készítők: az elmetrükkel és a Force Fury-val. Az első igazán jópofa és hasznos dolog arzenálunkban, a másodikat pedig, ha teletöltöd és elsütöd, a többi képességedet fogja egész májer szintre felturbózni (hasonlít a GOW Rage of the Gods módjára). De vannak olyan harci megoldások, melyek szerintem feleslegesek, vagy ha nem is teljesen azok, macerásak, sok időt igényelnek, mire behozod őket. Ilyen a Force Grenade, de kinek van arra ideje, hogy felemeljen egy rohamosztagost, teletöltse árammal, majd odahajítsa a többihez, hogy felrobbanjon, mikor szimplán a falhoz, szakadékba vághatod, attól is meghal. A harcok többnyire élvezetesek, bár néha mono-tonná válik, és ilyenkor azt kérded: „Már megint egy ilyen támad?" Ellenség-típusokból nem sokkal örvendeztettek meg minket, de azt a keveset legalább más-más taktikával kell legyőzni. Van rohamosztagos, Erő-használó katona, nagyobb droidok, lépegetők, stb. és ofkorz az a pár boss (a Gorog a legjobb). A nagyobb ellenfeleket QTE-kel végezhetjük ki, bár ezek nekem túlontúl jellegtelenek és unalmasak voltak, sőt gyorsabban likvidálhatjuk őket, ha csak tovább csápolunk, szóval akár ki is lehetett volna hagyni ezeket. Ami még nem annyira sikerült, azok az objektumok, ill. ellenfelek befogása, sokszor nem az jelölődik ki, amit éppen szeretnénk megemelni, lezúzni (pl. mikor temérdek droid-pók vesz körül), de valahogy azért el lehet viselni. Ezek után, már a 4/5 felé kezdtem hajlani…



The Empire DOESN'T Strike Back

Bőszen aprítok, darabolok, árammal telítek mindenkit, majd egyszer csak azt veszem észre, hogy vazze, már mindjárt Vaderrel kell összeakasztanom a bajuszt. És kb. 5-6 órája játszom! Felettébb rövidre sikeredett a TFU2, mindösszesen 3 helyszín van, és azok tagolódnak alszintekre (össz. 9 van, bár a Dagobah-nál szinte semmit nem csinálunk), de akkor is olyan érzése van az embernek, mintha csak három masszívan hosszú pálya lenne. Az meg külön idegesítő, mikor haladsz egy gyönyörűen kidolgozott pályarészen, és nincs ellenfél. Sokáig! Komoly logikai feladványok nincsenek, a pályavezetés sem túl változatos, a fela-datok pedig egyszerűek vagy laposak. Gyűjtögetheted a holokronokat, melyek után bónusz dolgokat kapsz (pl. fénykardkristályokat, mindegyiknek más-más tulajdonsága, színe van), és az sem ad túl nagy kihívást, hogy annyiszor meghalhatsz, ahányszor akarsz. Itt már tudtam, hogy négynél nem adhatok jobbat ennek a játéknak.

Számomra minden játéknál (filmnél, könyvnél) a legfontosabb, a történet. Ha az nincs rendben, lehet bármi más remek, a lényegi rész akkor sincs meg. A TFU2 története abból a problematikából indult ki, hogy az első rész végén Starkillernél beállt a corpus exitus. Összeült a kreatív team és meghozták a nagy ötletet: klónozás (húha)! Ebből még ki is lehetett volna hozni dolgokat, de nem sikerült. Az egész sztori annyira blőd, sablonos, fordulatoktól mentes és buta, hogy erre a történetre kár volt játékot konstruálni. Starkiller jellemileg egy nulla, és csak a csaj van szemei előtt, semmi más. Van ugyan néhány monumentálisabb jelenete, mikor tényleg olyan, mint Superman, vagy épp iszonyat mennyiségű ampert bocsájt ki magából (és soha nem fogy ki az elem). Rahm Kota (azon túl, hogy király neve van) már érdekesebb karakter lehetne, de ő is totál idiótán viselkedik, olyan dolgokat művel, melyek nem „méltóak" egy Jedi Mesterhez. Boba Fett és Yoda teljesen feleslegesen vannak benne, de legalább két befejezése van a játéknak (viszont nem kell kétszer teljesen végigvinned a játékot, hogy lásd mindkét befejezést, ez igencsak ront a játék szavatosságán). A befejezés pedig, olyan semmilyen. Nem akartam elhinni, de rájöttem, hogy ez egy 3/4-es játék, nincs mese!



„Uncertain, your future is. Find yourself... you must."

Végül már csak azért reménykedtem, hogy ne kelljen tovább rontanom a végső pontszámot. A látvány zseniális, a játékmenet többnyire élvezetes, a hangulat igazi SW-os, viszont a történet hagy némi kívánnivalót maga után, főleg eredetiségben és hosszúságban. Újrajátszási faktora elég csekély, bár SW-fanoknak lehet bejön többször is. A rövid játékmenetet ki lehet húzni, ha mondjuk, nehezebb fokozaton is végigvisszük, és gyűjtögetjük az achievementeket, trófeákat. A Challenge Mode-dal is el lehet szórakozni, tessék megszenvedni a platinákért (bár volt olyan challenge, amit elsőre platinára vittem végig)! Aztán végül is úgy döntöttem, hogy marad a 3/4-es pontszám és ebben benne van minden jóindulatom és SW iránti rajongásom. Remélem, hogy ha lesz harmadik rész, márpedig a TFU2 befejezése ezt szorgalmazná, ott már talán az Erő is a készítőkkel lesz!

JediEco



















3/4

STAR WARS
FORCE UNLEASHED II

Kiadó: *LucasArts*
Fejlesztő: *LucasArts*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT













Sok mindent el lehet mondani a Need For Speed szériáról, jót is, rosszat is egyaránt, de az mindenesetre biztos, hogy 16 éves pályafutása során bődületes karriert futott be. Időközben voltak persze furcsa irányváltások, és hát valljuk be mélypontok is, de 13 – rendszerint évenként egymást követő – rész után ne is csodálkozzunk. Így habár az alapkoncepció talán nem is változott, mégis az igazi varázs valahol elveszni látszott, ezért sok árkádrajongó egy konkurens feltörekvő sorozattal kezdett el szemezgetni, a Criterion Games kezdetben még „Shiny Red Car" projektnéven futó üdvöskéjével. Persze, hogy a Burnout-ról van szó, az Electronic Arts pedig a lehető legjobb döntést hozta, mikor 2004-ben – állítólag – potom 40 millió angol fontért



megszerezte a fejlesztő csapatot, és vele együtt a harmadik – Takedown – résszel korszakalkotó franchise-t. A Need For Speed-es hősidőket, főleg a jó kis rendőrös üldözéseket azonban senki sem felejtette el, a Criterion és az EA meg aztán pláne nem. Emeljük ki külön minden túlzás nélkül nem csak a brit fejlesztőcsapat, de az én személyes kedvencemet is, a Hot Pursuit-ot, melynek egyetlen hatalmas pechje volt, hogy rossz időben jelent meg, alig pár héttel a legendás Gran Turismo debütálása előtt. A (játék)történelem pedig vicces módon ismétli önmagát, hiszen 12 év után napvilágot lát az eredeti NFSIII által inspirált vadiúj Hot Pursuit, méghozzá a Burnout alkotóitól, és bizony küszöbön a (magazin megjelenésekor reméljük már a boltokban is lévő) GT5, mely botrányosan hosszú 6 éves fejlesztési idejével könnyen válhat olyan legendássá, mint a klasszikus első rész. Az idők azonban változtak, és úgy érzem a két titán ma már kényelmesen megférhet egymás mellett.

Vissza az alapokhoz, száguldás gyönyörű tájakon, szuper luxus járgányokkal, menekülni a fakabátok elől, egyszerűen fedezzük fel újra az igazi Need For Speed varázst. Felejtsünk el minden felesleges háttérsztorit, kezdőinfónak bőven elég annyi, hogy Seacreast County szívében háború folyik, az utakat száguldó fenegyerekek uralják, állandó harcot vívva a helyi hatóságokkal, az SCPD speciális egységeivel. Nem is kell ennél több, hiszen a „karrier" maga is csak annyiból áll, hogy a térképen megnyílt új kihívások teljesítésével jutunk folyamatosan előre, megszerezve egyre gyorsabb kocsikat, és feljebb lépve a ranglétrán, pont ezzel megteremtve a tipikusan Burnout-ra jellemző igazi árkád hangulatot.

A teljes játékot a központi Autolog rendszerből irányítjuk, amit felépítésben hasonlóan képzeljetek el, mint egy facebook profilt, feltéve, hogy csatlakoztunk az EA szerverekhez. A karriermód nyüstölése mellett állandó kapcsolatban lehetünk barátainkkal, fotókat és kommentárokat oszthatunk meg, NFS infókat olvashatunk és böngészhetünk a Store-ban, valamint ajánlásokat kapunk – karrierünk alakulása szerint – ideális online versenyzőkhöz, és persze bármikor szervezhetünk max 8 játékos mókákat.

A karriermód két párhuzamos vonalon fut, Seacreast County térképén kiválasztva az új megnyílt lehetőségeket, így bármikor tetszőlegesen nyüstölhetjük tovább akár a száguldó aszfaltbetyárok, akár az SCPD kihívásait, nem befolyásolják egymást. Mindkét táborban 1-es ranglistáról indulunk, „száguldó", illetve „gyakornok" jelzéssel, és így haladhatunk tovább egészen a 20-as „legjobban keresett" rangig (pl. 2 = gyanúsított, 4=célszemély stb.), illetve az SCPD-nél az „Ultimate Enforcerer"-ig (pl. 3=rendőrtiszt, 8=Trooper stb.). Az event-eken és vezetési (pl. driftelés, szembeforgalom, vagy fegyverek) stílusunkkal szerzett pontszámokat „fejpénzben" mérik, és ezek alapján lépünk rangot, kapunk új kocsit, illetve nyitunk majd meg új „fegyvereket"(erről később).



Amellett, hogy egy száguldó árkád autóversenyről van szó, ne feledkezzünk meg a szuperjárgányokról sem, hiszen az NFS-hez méltóan összesen 23 neves márka sok-sok képviselőjével találkoztam, ám van egy borzasztó hírem RBaly-nak, ugyanis sajnos ezúttal sincsen Ferrari. („nagyon-nagyon szomorú smiley") Viszont számos klasszikus és modern csemegét is megnyithatunk, mint akár a Porsche 918 Spyder-t, na nem mintha a Boxster Spyder kezdőkocsinak olyan gyér lenne. Viszont egytől egyig gyönyörűek, kész gyönyör válogatni versenyek előtt, pl. egy tűzpiros Z4 sDrive35is-t, vagy egy ezüst Carrera GT-t. A narrátor csajszi közben folyamatosan magyarázza a történelmi hátteret, és a korszakalkotó technikai megoldásokat az adott modellnél. (Nekem mondjuk a német szinkron jobban feküdt,



mert az angol csibének csöppet flegmás gépies hangja van.) Ugyanolyan komoly verdákat találunk viszont az SCPD-nél is, hiszen a 230km/h-t a legtöbb simán kipréseli magából, és nem ritkák az 400-600 lóerős Viper, Porsche vagy Lamborghini modellek sem, igazi egyedi mesterművek a hatóságok kötelékében.

Bármelyik tábort választjuk is tehát, bármikor átugorhatunk a másikba, és pont ettől marad igazán változatos a gameplay. Száguldóként zömmel 6 fős versenyen, kétszemélyes párbajon, időfutamon, és az ún. Hot Pursuit event-eken vehetünk részt, aszerint, hogy éppen melyik pályán milyen kihívások nyíltak meg. A HP egyértelműen a kedvencem, a legkirályabb mód, ugyanis itt lehet egyszerre versenyezni, és harcolni a zsarukkal szemben, de természetesen a vetélytársaim is veszélyes ellenfelek. Ezek legtöbbje baromi jó móka, egyedül az időfutamok nehezek, hiszen sokszor a Burnout szériához hasonlóan egy speciális járgánnyal kell adott időre teljesíteni egy premier-pályát. Titkos rövidítések és nitro használata elengedhetetlen, de mindez korántsem olyan idegtépő, mint az SCPD időfutamai, ott ugyanis egy kisebb ütközés a korláttal is elég, és máris 2 másodperc plusz, így a veszélyes földutas rövidítések nagyon kockázatosak. El lehet képzelni azt a frusztráló helyzetet, mikor az ikszedik próbálkozásnál már 2 perce tartod feszülten a kontrollert, pislogni sem mersz, hajszálhíján kerülöd ki az előtted araszoló mazsolát drifteléssel, majd egy sz*aros kilométerrel a cél előtt csattansz egy istenverte szembejövő… kreténnel (más akartam írni). Ezekért nem is voltam annyira oda, sokszor anyáztam is ezerrel, főleg a 2-3 perces időlimiteknél, de azért teljesíthetőek.
A Hot Pursuit viszont annál királyabb, főleg a fegyverek használatával, melyeket a d-paddal aktiválhatunk. Mindkét tábornak 4-4 opciója van, melyek persze nem rögtön nyílnak meg, de idővel fejlődnek, ellenben adott pályán csak konkrét fajta és konkrét mennyiség áll rendelkezésre. A tüskés szalagokat mindkét csapat használhatja, jól kell időzíteni, de nem végzetes a hatása. Zsaruknál kissé macerásabb a bevetése, hiszen értelemszerűen a menekülő elé kell kerülni. A turbó magáért beszél, segítségével a menekülő menekülőbbre foghatja, ellenben csak egyenes szakaszokon és tiszta terepen használatos, ahol nem kell manőverezni, pl. blokád vagy tüskésszalag előtt aktiválni elég cinkes. Az EMP baromi jó kis fegyver, elektromágneses pulzusokat lövell, leblokkolva a jármű elektronikáját. (Állítólag a játékban látott opció az életben is használatos, az igazi zsaruk is bevetnek ilyet üldözéseknél – brutkó!) Úgy kell befogni vele a menekülőt, mint rakétával egy vadászgépet, ez sem végzetes, de mindkét tábor rendelkezésére áll, így ha befognak hátulról, érdemes szlalomozni, esetleg meglepetésként egy tüskésszalagot ledobni. A száguldók ezen kívül képesek blokkolni ideiglenesen a zsaruk rendszerét, kiiktatva átmenetileg akár még a radart is. Maradt még 2 opció az SCPD-nek, az egyik a rendőrblokád kérése, mely, ha nem is feltétlenül állítja meg a menekülőt, de lelassítja, és akkor DURR bele a farába! A másik a helikopter, egy jópofa opció, a menekülőt becserkészve ugyanis tüskésszalagokat hajigál elé.
A legalapvetőbb módszer persze még mindig a mezei erőszak, ám csak hátulról vagy oldalról lehet támadni, mögénk kerülve ugyanis pont, hogy az üldözött csinál belőlünk aprófát csattanáskor. Az üldözésnek persze lehetnek külön módjai, mikor adott szakaszon belül kell minél több jómadarat elkapni, vagy egy konkrét rosszfiút időn belül kézre keríteni, ami nem csak a szuperjárgánya miatt nehezebb, de trükkösen bármikor irányt is válthat.



Száguldás szuperjárgányokkal, gyönyörű tájakon, tengerparton, sivatagban, havas hegyekben, vízesés mellett, hidakon vagy alagutakon átkelve, váltakozó napszakkal és



időjárással, tele látványos grafikai elemekkel – mint porfelhő, tükröződő nedves aszfalt – és ugyan némi élsimítási problémával, de mai szemmel mindenképpen látványos külcsínnel. A sebességérzet remek, főleg 200km/h felett, és habár az irányítás félárkád (pl. van szélárnyék), néha kissé nehézkesen is kanyarodik, legtöbbször mégis korrekt az úttartás és driftelni sem nehéz. A pályák nagyszerűen lettek megtervezve, semmi kisvárosi lassú cammogás, semmi zavaró akadály az út szélén, nagy tágas terek, és csak néha egy-egy hajtűkanyar. A törésmodell is megállja helyét, de nem hat ki a vezetésre, a karambolok viszont annál látványosabbak, még ha szerencsére relatíve ritka is forgalom, azaz pont ideális. Egyedül az osztott képernyő hiányát sajnálom, online viszont annál inkább kárpótolnak minket, és végre újra igazi dallamos rock tracklistet kapunk , üldözéseknél pedig autentikus filmes zenét.
Lehet nem lesz belőle klasszikus, de hangulatban ott van a szeren, és már csak a jó 10 órás karrier miatt is megéri, nem beszélve az online módról. Úgy érzem a Criterionnak sikerült, nem kaptunk feltétlenül korszakalkotót, ellenben igazi árkád Need For Speed hangulatot remek játékmódokkal, tele száguldással és a jó öreg fakabátos üldözésekkel.







Krisz

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

5

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***Criterion Games***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Assassin's Creed Brotherhood

Ahogy a Crackdown 2 tesztnél már említettem egyszer, nem tartom a legszerencsésebb dolognak azt, amikor egy játék első pár órája túlzottan sok befektetést kér. Ez alatt azt értem, hogy egy igazi sikercímnek az első perctől magával kell ragadnia, és nem szabad elengednie egészen a készítők listájának végéig. Az Assassin's Creed ezzel kapcsolatban nem teljesített jól a kezdeti rossz tálalás miatt, így csak az tudta meg, hogy mennyire zavarba ejtően jó anyag volt, aki adott pár órát a Ubisoft stílusteremtő lopakodós-akciójátékának. Éppen ezért a sorozat első része az én könyvemben egy nagyon furcsa lapra került: végül is szerettem, de valamiért nem szeretek visszagondolni rá. Valószínűleg emiatt örültem annyira a második epizód tesztelésekor annak, hogy a készítők minden korábbi bizonytalanságot, hibát és idegesítő apróságot helyrehoztak, s végre a történetet is úgy építették fel, hogy a kezdetektől bele tudja magát élni mindenki.



Ebben persze fontos rész jutott az új főszereplőnek, Ezio-nak is: a jóképű, laza itáliai nőcsábász, akit olyan egyszerű, emberi érzések vezérelnek, mint a szeretet, a bosszú, és az igazság utáni vágy, egy mindenki számára kedvelhető és szimpatikus karakterként robbant be a játékvilág nagyjai közé. A Ubisoftnál tehát nem kis feladatot vállaltak magukra a srácok, amikor bejelentették Ezio történetének folytatását, hiszen velem együtt sokan úgy gondolták, hogy az Assassin's Creed II kampánya felülmúlhatatlan, szinte tökéletesen ütemezett, hosszú és változatos. A fejlesztés időtartama sem adott okot túl sok bizakodásra: a montreali stúdió mindössze 12 hónapot dolgozott a sztori folytatásán, ami alapján azt gondolhatnánk, hogy egy gyorsan kiadott, elsietett, rövid, kizárólag a biztos pénzszerzésre belőtt fércmunkát kapunk. S egyébként nem is hibáztatnék senkit, akinek a fejében hasonló gondolatok keringtek a megjelenés előtt, mert minden más stúdió esetében ez lett volna a helyzet.







Itt azonban a Ubisoft legjobb csapatáról beszélünk, akik ezalatt a szűk egy év alatt véghez vitték a lehetetlent, s egy hihetetlenül ütős, fordulatokkal teli egyjátékos kampányt készítettek nekünk, ami ráadásul nem is éppen rövid: egy jobb képességű játékosnak is valahol 13-15 óra körül fog megállni a stopper, s akkor még mindig ott találjuk a rengeteg mellékküldetést és a többi elfoglaltságot. A fejlesztők elmondása szerint egyébként több dologra is szükség volt ahhoz, hogy mindezt össze tudják hozni: a legfontosabb persze az évek óta többé-kevésbé változatlan veterán Assassin's Creed csapat, a jól bejáratott, kiforrott játékmotor, a szerencsés Nap-Hold-Vénusz együttállás, de szerintem az sem kizárt, hogy felfedezték az időgépet, és egy év helyett legalább hármat dolgoztak rajta.



Kezdjük mindjárt a történettel. Körülbelül emlékszünk még, hogyan végződött a második rész, ugye? Rodrigo Borgia a Vatikán alatt egy olyan titkos kamrához szeretett volna hozzáférni, amivel úgy gondolta, majd cseverészhet egyet Istennel. Ezio gyorsan pontot tett az őrület végére, majd egyedül lépett be a helységbe, hogy megjelenjen előtte Minerva, egy emberiség előtt létezett, mára kihalt faj szelleme. A dolgok nagyjából innen folytatódnak egy laza tutorial résszel, ahol feleleveníthetjük az alapvető irányításhoz és harchoz szükséges kontrollt, mialatt megszökünk a Vatikánból, vissza az otthonos Monteriggioni várba. Hősünk úgy érzi, megtette, amit megkövetelt a haza, így pihenésképpen pár bemelegítő küldetés erejéig segít a vár körüli dolgokban, majd az éjszakát egy szépséges leányzó és az ágy kombinációjával tölti. Minden kellemesen alakul, egészen addig a pillanatig, míg ágyúgolyó nem landol a szobában, a



dolgok pedig még kellemetlenebbé válnak, amikor rájövünk; nem a pancser őrök lőttek be véletlenül az ablakon, hanem amíg mi belemerültünk a kislányba, egy komplett sereg vette ostrom alá az erődítményt.
Nincs más lehetőség, menekülnünk kell a minden várban kötelező elemként felépített titkos alagúton keresztül, hogy aztán egy vágás után visszakerüljünk a való világba. És itt most nem arra gondolok, hogy Ezio beköltözik az RTL Klub műsorába, hanem arra, hogy kikerülünk az Animusból, s megtudjuk, mi lett kicsiny csapatunk sorsa a jelenben. Nos,



ők sem állnak valami fényesen: folyamatosan menekülniük kell az Abstergo elől, így végül ironikus módon a Monteriggioni várban kötnek ki ők is, ami meglepő módon szin-te érintetlenül fennmaradt, pusztán megjelent rajta a modern civilizáció néhány nyoma: az utcán autókat láthatunk, s elektromos vezetékek is tekeregnek mindenfelé.
Ezen a ponton már tudjuk, hogy a történet igazi főszereplője, Desmond Miles (akinek a genetikai őse Ezio), az Animusban töltött idő alatt nem csak az emlékeit nyeri vissza, hanem kezdi átvenni az atletikus itáliai macsó mozgáskultúráját is. Így az egyik első feladatunk, hogy végigmenjünk azon



az úton, amin a múltban Ezio, és a vár lakossága megszökött, s így jöjjünk rá, mi is történt igazából. A fejlesztők a Brotherhoodban már olyan mesteri szintre vitték a való világ és az Animus közötti átfedéseket, s az erre épülő történetmesélést, hogy azt hiszem, ennél tényleg nincs feljebb.
Érdemes megjegyezni, hogy most már bármikor szabadon ki- és beléphetünk az Animusba, így ha akarjunk, hogy akkor bejárhatjuk a várat a jelenben, vagy beszélgethetünk a többiekkel, de persze az igazi akció még mindig Desmond emlékeiben zajlik. Ott pedig Ezio útja Rómába vezet, a főváros felett ugyanis kiteljesedett a Borgia hatalom. Főhősünk célja pedig már nem egyszerűen csak a bosszú: a népet is szeretné felszabadítani az elnyomó uralom alól, s nem utolsó sorban vissza kell szereznie az ostrom során az ellenséghez került misztikus varázstárgyat, a Piece of Eden-t is. Ehhez először is magunk mellé kell állítanunk a város három leghasznosabb szervezetét: a tolvajok céhét, a prostituáltakat és a zsoldosokat, majd fel kell vennünk más orgyilkosokat, hiszen nem véletlenül Testvériség a játék alcíme.
Menet közben persze azért rájövünk, hogyan tudott ez az epizód elkészülni egy év alatt: a játékmenet egy az egyben





átkerült az Assassin's Creed II-ből. Főhősünk ugyanúgy mozog, u-gyanúgy ugrál házról-házra, ugyanúgy tud lovagolni, s néhány extra mozdulattól eltekintve a harc is ugyanúgy zajlik, mint az elődben. Ami egyébként nem baj, mert már ott is a közel tökéletes szintet ütögette mindez. A Brotherhoodban az egyik legfontosabb elfoglaltságunkat a Borgia vezetők másvilágra tessékelése, s a hozzájuk tartozó őrtornyok felgyújtása képezi. Ezzel csökkenthetjük legjobban a befolyásukat Róma felett, s az így felszabadult épületeket megvásárolhatjuk, majd fel is újíthatjuk. A rendszer nagyjából úgy működik, mint az előző részben a vár: a megvett és rendbe rakott épületek után 20 percenként bevétel üti a markunkat.





Az egyik legkirályabb újdonság a játékmenetben, hogy bizonyos időközönként segítségül hívhatjuk az orgyilkos brigádunkat, akik a semmiből előtűnve elterelik az őrök figyelmét, harcolnak velük, vagy akár le is vadásszák nekünk a célszemélyt, ha épp úgy jön ki a lépés. Néhány nehezebb küldetést szinte lehetetlen megoldani nélkülük, úgyhogy érdemes bevetni őket, amilyen gyakran csak lehet. Embereink a harcok során továbbfejlődnek, s erősebb fegyverzetet, jobb páncélzatot kapnak. Különösen ötletes azonban, hogy a postagalambok segítségével merényletek végrehajtására küldhetjük őket Európa különböző városaiba: ebben az esetben a program kijelzi, hogy mekkora eséllyel sikerülhet a misszió, s ezek teljesítése után is fejlődik az adott tag.

A hatalmas, csodálatosan felépített Rómában egyébként rengeteg teljesíthető feladat, gyűjtögetnivaló, és más érdekesség vár ránk, így érdemes bejárni minden zegzugát. A város annyira hatalmas valójában, hogy egy bizonyos ponton túl már hosszú percekbe telik elérni az egyik pontból a másikba, így a közlekedés megkönnyítésére a fejlesztők beépítették az alagút-rendszert, aminek a segítségével instant átkerülhetünk az általunk kiválasztott helyre. Persze szokás szerint kapunk néhány dögös új fegyvert, s megvehető új felszereléseket is, de mindettől függetlenül a játék többnyire ugyanaz maradt, mint a második rész. Erre pedig azért volt szükség, mert a Ubisoftnak kellett egy biztos alap, amire felépítheti a (dobpergés, füst, Veresegyházi Asszonykórus) multiplayer részt!

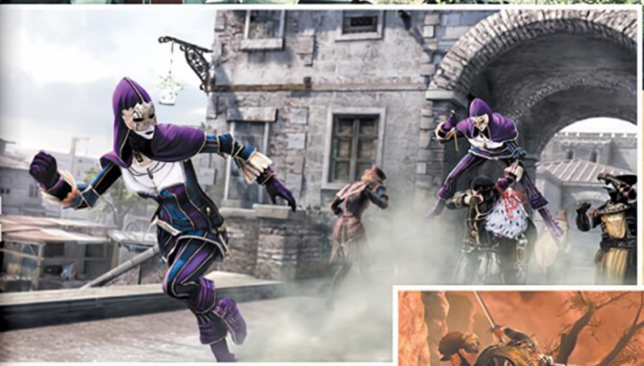


Mint azt gondolom tudjátok, a Brotherhood legnagyobb dobása, hogy a készítők összehozták a korábban mindenki által lehetetlennek és feleslegesnek tartott többjátékos módot az Assassin's Creedhez, s örömmel jelentem be, hogy szerencsére se nem felesleges, se nem gagyi. Ráadásul – mielőtt bárki megijedne – ez nem az utóbbi egy évben készült a single player kampánnyal együtt, hanem már jóval korábban, a második rész fejlesztése közben álltak neki a srácok, csak mostanra érett be. Hogyan is működik ez az egész? Nos, először is adottak a hatalmas pályák, melyek közül mi











egyelőre négyet próbálhattunk ki, s van köztük sztenderd, Rómában játszódó városi terep, de hatalmas kastélybelső is. Ezekre szabadítja rá a rendszer a maximum nyolc játékost, akik közül mindenki lehet vadász és préda is, egyszerre! A menet kezdésekor kilenc különböző modell



közül választhatunk, akikkel teljes mértékben bele tudunk olvadni a tömegbe, hiszen annak nem sok értelme lenne, ha mindenki orgyilkos ruhában szambázna.

Aztán elkezdődik az őrület: megkapjuk a célpontunkat, aki persze egy másik játékos, s az iránytűnk rögtön elkezdi mutatni, hogy merre van, milyen messze, majd ha látótávolságba érünk, akkor még világít is. A feladat egyértelmű: próbáljuk megölni őt, lehetőleg minél szebben, minél stílusosabban. Ami persze azt jelentené, hogy a jól bevált módon beolvadunk a tömegbe, csendesen és észrevétlenül megközelítjük, majd feltűnésmentesen hátba szúrjuk felebarátunkat. Nos, az első tapasztalatok azt mutatják, hogy a játékosok legtöbbje inkább agresszívan rohangál, s belemenősen támad, amihez nekünk is alkalmazkodnunk kell, s így egy kicsit elveszik a varázs. A pulzusunk azonban akkor duplázódik meg, amikor megjelenik a felirat, hogy már ránk is vadásznak, egyszerre akár többen is -üldözőink pontos számát mindig kiírja a program. Ilyenkor már nem csak arra kell figyelnünk, hogy időben elkapjuk a célpontunkat (hiszen lehet, hogy rá is feni a kését rajtunk kívül valaki), hanem arra, hogy mi is megússzuk ép bőrrel az eseményeket.

Üldözöttként bevethetjük az összes ismert cselt annak érdekében, hogy láthatatlanok maradjunk: elbújhatunk a rekettyésben, elvegyülhetünk a tömegben, leülhetünk a padra, de bármit is csinálunk, meredjünk az iránytűre, mert ha az üldözőnk látótávolságban van, s elkezd futni, akkor azonnal észrevesszük. Ha pedig észrevettük, s elég közel vagyunk hozzá, akkor lekábíthatjuk (extra pontot ér), vagy elkezdhetünk menekülni előle.

A nyolcfős, mindenki-mindenki ellen gyilokfesztivál mellett választhatjuk az Alliance módot is: ekkor hatan játszanak, akiket a rendszer három darab kétfős csapatra oszt, s megkapják valamelyik másik csapatot likvidálandó célpontnak, s extra pontok járnak azért, ha segítjük a társunkat, s közösen hajtunk végre látványos mutatványokat.

A meccsek során persze a megszerzett pontokból szinteket léphetünk, s minden új szinten kapunk valamilyen új perket, képességet, killstreak-jutalmat, vagy más extrát. Az egész szisztéma nagyon logikusan és okosan felépített, a menetek pedig idegtépően izgalmasak, úgyhogy bátran kijelenthetem: a multiplayer teljesítette minden elvárásomat, és még sokkal többet is.





Összességében ugyanakkor be kell látnunk, hogy a Brotherhood igazából csak egy kiegészítő, s még ha a Ubisoft ezt nem is említi, a címből hiányzó számozás azért árulkodik. Igen, egy önálló, hatalmas, gondosan felépített, végtelenül igényes kiegészítő, rengeteg tartalommal, és egy lenyűgöző új többjátékos résszel, de minden más alapvetően az Assassins's Creed II-ből jött. S azért néha már érezni, hogy fárad a többéves formula, s komolyabb változások nélkül nem folytatódhat tovább a sorozat. A Brotherhood tökélyre vitte azt, amit ebben a generációban, ezzel a motorral, ezzel a játékmenettel ki lehetett hozni a témából, de a következőre nagyot kell lépni.

InGen

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

4/5

Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *Ubisoft Montreal*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*



VANQUISH

Előrántom fegyverem, betárazok, töltök…











Biztos vagyok benne, hogy minden gémernek van egy olyan típusú játékfajta vagy mechanizmus, amivel a világból ki lehet kergetni. Én sokszor azt nem értem, hogy a fejlesztők „Innováció!" és „Haladni kell a korral!" felkiáltásokkal mi a búbánatos lópikuláért tesznek erőszakot jól bevált és működő dolgokkal. Itt nem arra gondolok, hogy pl. egy autós játékban ne lehessen kiszállni és gyalog csámborogni, hanem inkább arra, hogyha kiszállunk abból a gyönyörűséges négykerekűből, akkor ne kezdődjön már egy másik játék, ahol emberemet Sim módjára kell terelgetni és mondjuk hirtelen vérgőzös mutánsok lepik el a Földet, hogy aztán ha visszaszállunk a kocsiba, akkor mehetünk utcaversenyezni ghetto-blaster zenére. Sarkított példa, de gondolom értitek, miről beszélek. (***Bocs JediEco, nem a rovatodra pályázok, de nekem ez böki a csőröm.***) És a Vanquish hogy kapcsolódik ide? Úgy, hogy hála a magasságosnak, ő nem akar többnek látszani, mint ami: egy szőrös tökű adrenalinbomba valahonnan az árkád játékok füstmélyes bugyraiból!

Lock'n load Marines!

A nem túl távoli jövőben a Föld népessége olyannyira megsűrűsödött, hogy a nyersanyag-készletek nagyon durván kimerülőben vannak, így minden ország alternatív módon próbálja ezt megoldani – természetesen úgy, hogy harcolnak egymással a maradékért. Az USA az energetikai problémák kezelésére egy olyan űrbázist használ, ami a napból nyeri a naftát, és azt alakítja át használható energiaforrásnak. Ezt a bázist pechükre egy orosz ultranacionalista csoport elfoglalja és a felhalmozott napenergiát csóva formájában San Francisco-ra hajítja, rút eredménnyel: a Golden Gate Bridge és kb. a fél város elpusztul. Természetesen ezt nem hagyhatja annyiban a kormány, mozgósítják a hadsereget, plusz bevetik héroszunkat is, Sam Gideont, mint a DARPA (igen, a Metal Gearben is ők voltak) egyik ügynökét. A sztori ennél egy picit összetettebb azért, senki ne számítson szerepjátékos mélységekre, de korrektül keretbe foglalja a belezést.

A jó hosszú kezdő videó megtekintése után egyből az akció közepébe vágnak minket, ahol valószínűleg feltűnik majd néhány dolog. Az első, hogy Sam nagyon-nagyon királyul néz ki! Az ezüstszínű hi-tech páncélt a készítők szerint főleg a Casshern anime ihlette, de van egy olyan sejtésem, hogy a Guyvert is párszor megnézték előtte. (Remélem kedvenc grafikusunk el tud rejteni itt valahol egy képet róla.) A második amit észreveszünk, hogy a látvány nem kicsit állkapocs kiakasztó. Egy hangárba zuhanunk le a gépünkkel, ahol a Bravo egység katonái közönlenek és felveszik a harcot az ellenséggel. Körülöttünk minden robban és világít, a kiépített lőállások előtt úgy hullanak embereink, mint a legyek, de ők se maradnak adósak, nagyon brutális tűzharc folyik. Megyünk, aprítunk, kerülgetjük a golyókat, élesztgetjük néha a társakat és lövünk,lövünk,lövünk miközben az adrenalin nem akar kiürülni a szervezetünkből. De nézzük egy kicsit konkrétabban, hogy miről is van szó!

You!Die!Now!

Az az igazság, hogy a látvány méltatását nem lehet abbahagyni. Brutális méretkülönbségek lesznek az egész játék folyamán. Mivel azért a színtér mégis csak egy űrállomás, a helyszínek legtöbbje ehhez is igazodik, de bőven vannak kivételek. Mindenféle poén lelövése nélkül, kalandozunk majd dokkokban, űrkikötőkben, városokban, nullagravitációs térben, sőt, még egy kis dzsungelben is. Az ellenfelek is kellően dögösen néznek ki, főleg a főellenfelek illetve csatlósaik. A demóban, ha kipróbáltátok, már bemutatkozott az egyik, akit egy magaslatról kellett elintézni. A további pályákon szembesülni fogunk vele, hogy valójában mekkora monstrum is ez, ugyanis nagyjából a vádlijáig érünk…

Ami még megdöbbentőbb, hogy a látvány-orgiáért nem szed vámot a program, gyönyörű, folyamatos az akció bármennyien is vagyunk a képernyőn.

Sam ruhája, az ARS (Augmented Reaction Suit) is tartogat néhány extrát. Ha lenyomjuk a megfelelő gombot, Sámuel popsira zuttyan, bekapcsolódnak a könyökén és térdén elhelyezett boosterek és a talajon szánkázva felaprítunk mindenkit. Ez természetesen a játékban sokkal jobban néz ki mint ahogy azt el lehet képzelni így leírva. Lehetőségünk van megállítani az időt is, ilyenkor azonban mi is mozdulatlanná dermedünk. Szintén jópofa dolog, hogy gyk. egy fegyverünk van, de a ruha segítségével bescannelhetjük az ellenfél által hátrahagyott darabokat, így mégis több variánst kapunk. Ezek klasszikus darabok: rakétavető, mesterlövész puska,





shotgun, nehéz gépfegyver plusz néhány jópofa újdonság is, mint pl. az egyszerre négy célpontot befogni tudó lézerfegyver. Ha azonban úgy veszünk fel egy már meglévő fegyvernek a mintáját, hogy tele a tár, akkor elkezd tápolódni a cucc, több skuló fér bele és nagyobbakat sebez, szóval egy kicsit taktikázni is kell ezekkel. Hősünk személyisége amúgy kimerül a „Kecseg vagyok de kemény" frázisban, azonban nagyon vicces beszólogatások és kóstolgatások mennek majd egy másik szereplővel.

Maga a játékmenet egy klasszikus külső nézetes lövöldözés, megspékelve a fedezékrendszer használatával. A bibi ebben az, hogy ezek a fedezékek elpusztíthatóak, így nagyon nem tudunk tökölni sokat egy helyben állva, majdnem folyamatosan mozgásban kell lennünk. Egy másik dolog, ami nekem nagyon tetszett, az a stuff nehézsége. Ha nem figyelünk oda, még normal szinten is pár pillanat alatt bedarálnak minket páncélunk ellenére. A nagyobb ellenfelek rendelkeznek egy instant kill opcióval is, amire jó lesz, ha odafigyelünk, de ezeket azért elég könnyű is lesz kiszúrni. Lesznek majd a fentebb emlegetett bossharcok is. Van, ahol majd vért fogunk izzadni, de volt olyan is, amit 2-3 próbálkozás után sikerrel megoldottam.

A szavatosság már egy érdekesebb kérdés. Nekem elsőre, normál fokozaton 5:36 perc jött ki tiszta játékidőnek, de ebben benne volt 35 halál is. Úgy gondolom, hogy egy ilyen tömény és feszített tempójú játéknál ez untig elég. Lehet, hogy nyújthatták volna még 3-4 órával tovább, de az már a hangulat rovására ment volna, szóval ez jó így. Ha sikeresen befejeztük a kampányt, kapunk különböző kihívásokat illetve az online leaderborddal is versenyezhetünk egyébként, ami számomra nulla motivációs tényezővel rendelkezik, de biztos sokan gerjednek erre is. A trófeák/achievementek is ötletesek, végre nem farmolós dolgokat pakoltak bele, hanem pl. egy szituáció király megoldásáért kapjuk őket jutalom gyanánt.



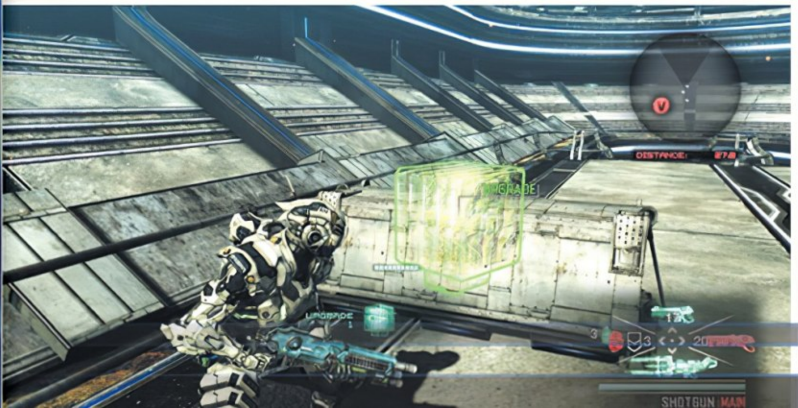


A végére maradt a hang és a zene. Természetesen futurisztikus J-techno aláfestést kapott a dolog, volt, ahol tetszett, volt, ahol nem. A szinkronhangok meg úgy általánosságban a zörejek kellemesek, bár Sam erőltetetten berekesztett hangja annyira nem tetszett, de ez legyen a legkisebb hibája a programnak.

The War is over

Tehát a pénzünkért cserébe kapunk egy igazi pörgős, látványos, kihívással teli akciójátékot, ami nem szeretne többnek látszani annál, ami. Ha szereted az ilyen típusú dolgokat, garantálom, hogy nem fogsz csalódni benne. A végső pontszám tekintetében sokat tanakodtam magammal, de úgy döntöttem, hogy józanul nézve is megérdemli a magasabb osztályzatot, hiszen „Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!"

Hpeti



VANQUISH

4/5

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***Platinum Games***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

„Nem zavar a sok gyilkosság?” – akkor nem lennék ilyen jó a szakmámban…

BLOOD STONE 007™

Nem tudom elképzelni, hogy létezne olyan ember, aki ne kapná fel a fejét James Bond jellegzetes zenéjére, és ne mormolná el magában a „Nevem Bond. James Bond.” rövidke, ámde igen hatásos idézetet. Az MI-6 00-ás ügynöke mindannyiunké, állítom, legalább egyszer már ti is belegondoltatok abba, milyen lehet a sármőr szerepében, csinos lányok társaságában megmenteni a világot. Hála a videojátékoknak, számtalanszor át is élhettük az angol úriember karakterét, remek alkotásokban és néhány silány, vakvágányra futott epizódban… kíváncsi vagy, hogy legújabb kalandja, a Blood Stone melyik kategóriába tartozik?

A sztori nem egy eget rengető, furmányos történet, ráadásul a prológus teljesen más misszió: a játék első pályáján meg kell akadályoznunk a G-20 Summit rendezvény szabotálását, ám ez a küldetés olyannyira jól sikerült, remek kezdés, hogy szinte rögtön elkap minket a stuff hangulata: A Kvantum Csendjének játékmenetével szakítva a perspektíva főhősünk mögé helyeződött, magyarul (vagy, hogy) TPS nézetben vívjuk meg harcainkat a terroristákkal. Az irányítás leginkább a Splinter Cell: Conviction-re emlékezet, megspékelve a járműves betétrészekkel, amik üdítő színfoltként tündökölnek a játékmenet egén. (Nem véletlenül, a Bizarre már elkövetett jó pár PGR-t…) De, visszatérve a kerettörténetre, görögországi tevékenységünk másnapján, egy kellemes hölgy mellől felébredve új megbízást kapunk: elraboltak egy „naaagyon” fontos bio-fegyverekkel kísérletező tudóst, név szerint professzor Malcolm Tedworht-ot, aki mellesleg már két éve egy, az angol kormány által kezdeményezett szupertitkos fegyveren dolgozott. Megzendül a jól ismert dallam, máris indulunk megmenteni a világot… ismét. Küldetéseink során megfordulunk Isztambulban, Monacóban, Szibériában, Bangkokban, feldúljuk a földalatti bányát, ahol utoljára látták Tedworht-ot, kaszinózunk egyet, majd fogvacogva továbbrepülünk a távoli Oroszországba, hogy leszámoljunk azzal, aki a háttérből irányít… és ekkor jön a fordulat, még két pálya a végkifejletig, majd elégedetten abszolváljuk, hogy lesz második rész.



A kampány, a maga nyolc-kilenc órájával egyáltalán nem tekinthető hosszúnak, még akkor sem, ha tudjuk, hogy manapság már ez a sztenderd érték, ráadásul a nehézségi szintet tekintve is egy laza lövölde lenne (szubjektív véleményem, hogy érdemes Hard-on elkezdeni emiatt), ám a játékmenet kárpótolja a hiányosságokat. Ha az utóbbi idők játéktermelését nézem, ez a cucc sokkal jobban összeállt, mint például az augusztusban megjelent Kane & Lynch 2: az irányítás közreáll, a fedezékrendszer szinte tökéletesen működik, a karakter-animációk meggyőzőek és jellegzetesen „bondosak” (kedvencem, mikor a fedezék mellett kinyújtott karral tartja a pisztolyt), a grafika pedig helyenként igen



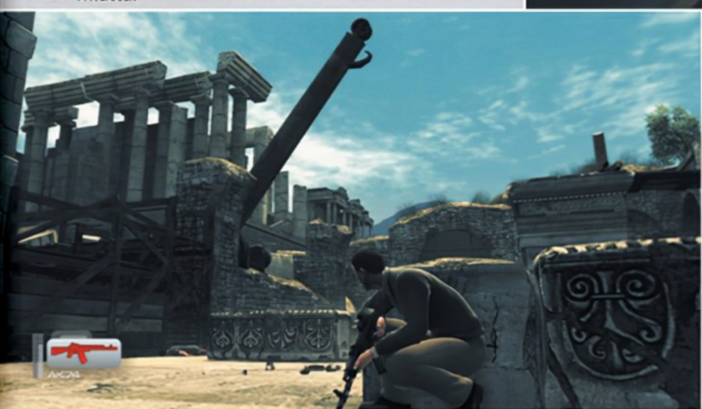
impozáns, egy jóízű csettintésre is okot ad olykor! Főleg a fények tetszettek nagyon, mostanság már konzolokon is divattá vált az occlusion-szerű megvilágítás, de legjobban a monacói éjszaka ütött meg: telihold, távolban a város, miközben tűzijátékok robbannak a fejünk felett... persze, vannak gyengébben kidolgozott helyek is, de az összkép inkább az érzetünk „szép” irányába tolódik el. A lopakodós részek és a Focus Kill egy az egyben át lettek emelve az előbb említett Conviction-ből, ahogyan a közelharci képességek is. A tékdáúnokért, (amik egyéb iránt minden helyzetből más mozdulatot eredményeznek), jutalomban kapjuk az LB-vel (L1-el) aktiválható pontos célzást, ami azonnali és halálos találatot eredményez: hogy ez ne legyen ekkora könnyítés, maximálisan hármat tartalékolhatunk a húzósabb szituációkra. A mesterséges intelligencia nem rossz, ám túl sok taktikázásra





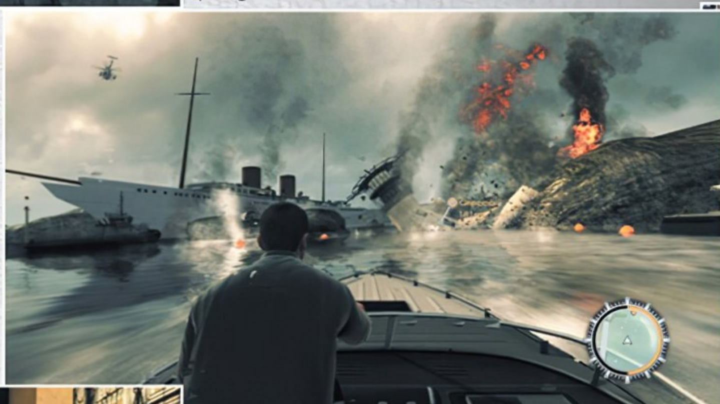
nem kényszerítenek még így sem ellenségeink, ezért a csendben gyilkolást se vegyétek feltétlen használandó játékstílusnak, viszont néha valóban jobb elkerülni az erősítést. A fegyverrepertoárt tekintve azonban keserű marad a szánk íze kissé, bár igaz, tizenhat-féle lőfegyvert próbálhatunk ki, kezdve a kispisztolytól a sniperes puskáig, ám valahogy mégis kevésnek éreztem annak tudatában, hogy gránátokat egyáltalán nem használhatunk: kérdem én, milyen TPS az, amiben nem lehet szeretetcsomagokat dobálni? Volt pár szituáció, amikor magamban bosszankodtam miatta.

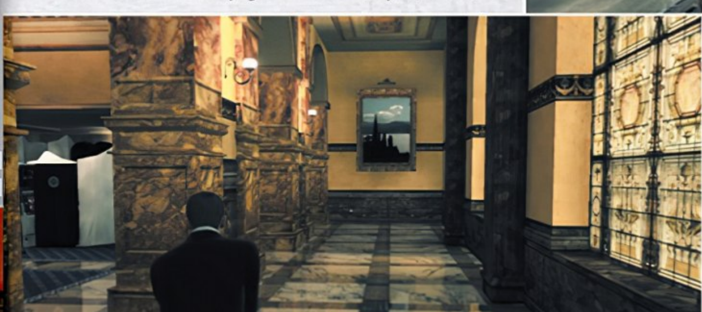




És végül a kütyük… hát igen, Bond nem volna Bond (ha Vi**roy lenne), ha nem lapulna minden zsebében valamilyen lézeres-nyomkövetős bicska, ami még gumit is rejt, ám most… egy darab telefonnal mászkál. Az interakciók kimerülnek az információszerzésben, intelek azonosításában, kamerák bedöglesztésében, illetve a speciális nézetben, amiben megjelöli ellenségeinket. Kevéske? Egy kicsit…

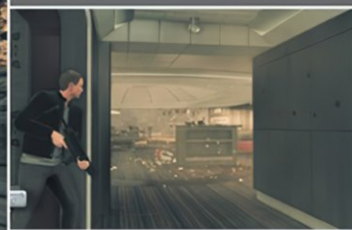
Mint említettem, több óra után sem fog monotonitásba fulladni a program, köszönhetően a járműves szakaszoknak: van, hogy Aston Martinnal csúszkálunk a jeges Szibéria földjén, máskor



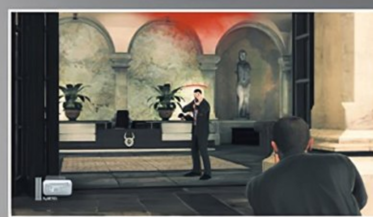


Tuk-Tuk-ba ülve próbálunk megálljt parancsolni a hatalmas billenős kocsinak, előfordul, hogy csónakba pattanva versenyt futunk az életünkért, de bekeveredünk egy üteg mögé is. Nem lövök le minden poént, a lényeg, hogy ezek a részek kellemesen szakítják meg a shootert, hiszen az irányítás nem borul saját kardjába, a grafika csodálatosan rajzolja ki a forgalmat és még a fizika is rendben van, akár egy árkád autós játékban. A Bizarre ezzel sem tudott mellélőni, folyamatosan fent tudja tartani az adrenalin-szintünket, még akkor is, ha az nem is a plafont veri.

A játék soundtrackjáért Richard Jacques felelős, de tartalmaz eredeti dallamokat is Joss Stone-tól, míg az intróban hallható „I'll Take It All" exkluzívan a Blood Stone-hoz készült muzsika Dave Stewart munkája.



A Blood Stone-ban Daniel Craig képmásaként alakítjuk Bondot, de színésznőtársa, az M-et játszó Judi Dench is feltűnik, valamint Nicole Hunter hangját az a Joss Stone adja, aki az intrózenét felénekelte.



A végére hagytam a hibák összegzését és a multiplayert: ahogy már eddig is olvashattátok, a Blood Stone legnagyobb hiányossága, hogy tartalmilag egy csöppet kevéske. A sztori rövid, kihívásokért sem kell túl sok agysejtet mozgósítani, ráadásul a Smartphone mindig megmutatja, merre kellene továbbhaladnunk, így eltévedni sem fogunk sosem. A gyűjthető dolgokat a Smartphone miatt már első végigjátszásra is markunkban tudhatjuk, a kalandnak újra nekiesni pedig maximum a maradék achievementért/trófeáért fogunk, vagy pár izgalmasabb üldözésért. A multiplayer pedig… hááát, belenéztem, van team deathmatch, sima deathmatch, valami objektíves, csapatmunkát igénylő módozat, de nem eléggé pörgős. Ül a játék, ez nem Gears of War vagy Uncharted, hiába harcolunk tizenötöd magunkkal. Lassú, nehézkes, nem olyan ritmusú, amivel élvezet lenne játszani. Nem neki való, de még azt mondom, hogy a kooperatív sem, hiszen egyáltalán nem két játékosra lettek tervezve a pályák, sokkal inkább a scriptelt, hatásvadász jelenetek jellemzőek rájuk. Ha hosszabb a történet, kicsivel érzelmesebb, biztos vagyok benne, hogy több pont díszelegne most az oldal alján, de így sincs oka szégyenkeznie, hiszen visszahozott valamit, amiről úgy gondoltam, hogy már elveszett a James Bond-os játékokból: bár, ez az én véleményem, de nekem legjobban a PS2-es érában futó Agent Under Fire tetszett, és a Blood Stone nagyon hasonlít rá.







Dzsek

Könnyed, jól játszható, élvezetes stuff, ami megérdemli, hogy tegyél vele egy próbát. Szerintem nem fogod megbánni.

4

JAMES BOND: BLOOD STONE

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Bizarre Creations***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

SAW II: FLESH & BLOOD



SAW II FLESH & BLOOD

Inkább fűrészeld le a karodat, minthogy pénzt adj a Fűrész-játék folytatásáért





Az első Fűrész mozifilm remekül példázta azt, miként lehet alacsony költségvetésből, egy okos forgatókönyvvel és jó ötletekkel instant klasszikust készíteni. Azt hiszem egyetértünk abban, hogy amikor Tobin Bell felkel a padlóról, az bizony a filmtörténet nagy pillanatai közé tartozik. Az első Fűrész játék azonban pontosan a mozi zsenialitásának ellentéte: olcsó, gagyi megoldásaival, elavult grafikájával és halálosan unalmas játékmenetével ugyan tényleg rémisztő volt, csak ebben az esetben inkább attól féltem, hogy újra le kell ülnöm elé játszani.

Nos, a szánalom sajnos folytatódik, ugyanis megérkezett a SAW II: Flesh & Blood, hogy Jigsaw interaktív formában kínozhassa tovább a játék szereplőit, és a kontrollert markoló szerencsétleneket egyaránt. Nem tudom, hogy a legnagyobb fanatikusokon kívül ki az, aki a második részt követően képes volt követni a Fűrész történetét. Én például láttam mindegyik epizódot, még a legutolsó 3D-s verziót is, de akkor se tudnám megmondani, hogy az utóbbi négy miről szólt, ha azzal fenyegetnének, hogy vajazókéssel borotválják le a szemöldökömet.



De nem is számít, ez az egész úgyis már csak a minél elmebetegebb és gyomorforgatóbb csapdákról és kivégzésekről szól, úgyhogy elég annyit tudni, hogy valahol a második és a harmadik rész között járunk, s a Danny Glover által játszott Tapp nyomozó fiát, Michael Tappet alakítjuk, akit szerencsétlenségére Jigsaw kiszemelt a következő életmegváltoztató vidám kis túrájára. Emberünk pedig – ha már ott van – megpróbálja kihasználni a helyzetet, és igyekszik minél többet megtudni édesapja haláláról, amellett persze, hogy erősen próbál nem meghalni is. Nos, a játékmenet az első részhez hasonlóan a csapdákra és azok megoldására épül, a probléma csak annyi, hogy az elejétől a végéig ugyanaz a séma ismétlődik. Húzogasd át a kábeleket, hogy kinyíljon az ajtó. Kapcsold le a villanyt, hogy látszódjanak a fluoreszkáló festékkel felírt feliratok. Dugd a fejedet egy tűkkel teli retyóba, hogy megtaláld a kulcsot. Egyszóval: amit a filmben megszoktunk már, az itt is visszaköszön.

A puzzle-ök azért néha izgalmasak is tudnak lenni: valamelyik időre megy, valahol pedig tényleg gondolkodnunk is kell – persze azért egyikhez sem szükséges mérnöki diploma. S ugyan néhány kulcsfontosságú feladvány megoldása komoly elégedettséggel tudott eltölteni, azért az első óra után már inkább unatkoztam a SAW II-vel játszva. Nem segít a dolgon a harcrendszer sem, ami az első részben borzalmas volt, így a fejlesztők úgy gondolták, csiszolnak rajta egy kicsit, így még sokkal rosszabbá vált. Alapvetően jóval kevesebbet kell harcolnunk, mint az elődben (szerencsére, mert azok voltak az egyébként is borzalmas játék legborzasztóbb részei), s magába a verekedésbe sincs már különösebben sok beleszólásunk: néhány QTE-szerű gombkombinációt kell megnyomnunk, és kész. Akár ki is hagyhatták volna az egészet.



Nem lelünk sok vigaszt a külsőségekben sem: a SAW II úgy néz ki, mintha egyenesen a PS2-ről jött volna, borzalmasan modellezett és rosszul animált karakterekkel, unalmas és egyhangú pályatervezéssel. Az egyedüli pozitívum, amit a körítéssel kapcsolatban fel tudok hozni, hogy Jigsaw hangját az eredeti színész, a zseniális Tobin Bell adja. De ettől eltekintve ez a játék maximum a legnagyobb Fűrész-fanatikusoknak fog bármiféle különösebb élményt okozni, mindenki más úgy érzi majd a képernyő előtt ülve, hogy tényleg bekerült Jigsaw legújabb csapdájába, ami trükkös és brutális szerkezetek helyett az unalommal próbál kinyírni minket.

InGen

SAW II: FLESH & BLOOD

2

Kiadó: ***Konami***
Fejlesztő: ***Zombie***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***



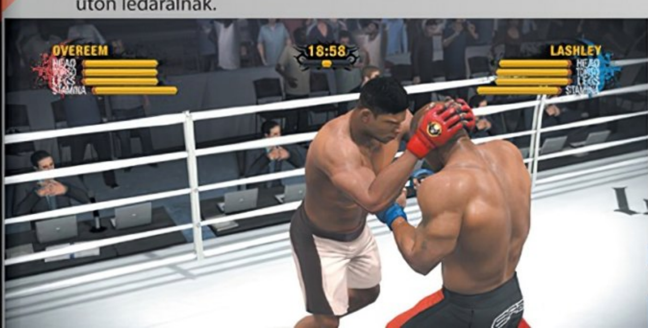
Megérkezett az UFC riválisa, az igazi Mixed Martial Arts az EA újragondolása szerint. Nagy vita előzte meg a kis projektet, melynek eredményeképpen két franchise-ra szakadt a stílus, így egyrészről megszületett az UFC Undisputed (***Konzol Magazin*** júniusi szám) a THQ gondozásában, az EA Sports-nak pedig maradt minden, ami MMA, az UFC licencein kívül persze.

Megijedni azonban nem kell, az alapkoncepció nem változott, mindössze az UFC organizáció jelenleg(!) igazolt harcosait nem láthatjuk viszont, ismerős nevek azonban még így is feltűnhetnek, pl. a szerény 1.96 cm / 150+ kg-os Bob Sapp („Shrek" a Csontdarálóban), aki rövid profi amerikai focista karrerje után pankrátorként, végül K-1 és MMA harcosként riogatta a világot, vagy ott van a „Szörnyeteg" Kevin Randleman, korábbi UFC nehézsúlyú bajnok. A legendás Bas Rutten – becenevén („a jóképű") El Guapo – is szerepel, aki számos harcművészet és küzdősport mestereként Muay Thai és nehézsúlyú UFC bajnoki címet



is magáénak tudhat, ráadásul a saját személyi edzőnk lesz a karriermódban. Nehézsúlyban 16, félnehézsúlyban 17, középsúlyban 22, váltósúlyban 16, könnyűsúlyban pedig 14 harcost számláltam, ám mivel számos MMA-s – kondíciójától függően – több súlycsoportban is „megfordul", így összesen 64 különböző névvel találkoztam (plusz a karriermódban szereplő kevésbé ismertek), ami ugyan alulmarad az UFC-s riválissal szemben, de kevésnek semmiképpen sem mondanám.

Sokkal nagyobb csalódást okoz ellenben a szerény játékmód kínálat, hiszen még egy valamire való bajnokságot sem leltem (kizárólag online), csak egy szimpla 1-2 játékos árkád módot, és persze az online opciót, ellenben a mindenütt akadozó hosszas töltögetés – főleg az EA szerverre való csatlakozás és játékos keresés – már az elejétől igen bosszantónak bizonyult. Felmenni pedig csak vérpofiként érdemes, ugyanis – a kevés online fellelhető virtuális MMA bajnoknak köszönhetően – minden gyanútlan kezdőt rövid úton ledarálnak.



Egyedül a karriermód menti meg igazán az EA Sports MMA-t, progresszív koncepciójának hála pedig nyugodtan kihagyhatjuk a főmenüben aktiválható – amúgy igen pofás – tutorialt. A szokásos részletes karakter-beállításokkal semmi problémám nem volt, az alapvető 9 harci stílus (pl. Muay Thai, birkózás, ökölvívás stb.) kiválasztása pedig kifejezetten tetszett, hiszen mindegyiknek egyértelműen megvolt az előnye és hátránya.

A kezdeti beállítások után maga Bas Rutten lesz a mentorunk, aki máris nekikezd az alapok tanításának, majd pedig indulhat is maga az edzés és persze MMA karrierünk. 4 fő-fő alapvető érték alapján határoznak meg, mint az állóharc, összekulcsolós harc, földharc, valamint egészség. Ezeken belül is akad összesen 32 aljellemző (pl. ütéstáv, blokkolás, kitartás, stb.), melyek egytől egyig fejleszthetőek, ám alapvető harci stílusunknak megfelelően csak bizonyos szintig. Nem nehéz kitalálni például, hogy egy ökölvívónak a kéztechnikája lesz a csúcs, és földharc jellemzői pedig gyengék. Az edzések fajtájuk szerint konkrét jellemzőket fejlesztenek, és ami külön tetszett, hogy egytől egyig a harcokban is használatos elemeket kell helyesen végrehajtani, kvázi megtanulva azokat, így nem csak értékeink növekednek, de tényleg tanulunk. Külön pluszpont, hogy gyakorlatonként a legjobb záróértékelés (D, C, B, vagy a legjobb A) szerint használhatjuk a (végre) ugyanolyan hatásos automatikus edzést, és külön öröm, hogy nincsen frusztráló „kifáradás" és velejáró értékcsökkenés. A séma sosem változik, 8 hét edzés, majd küzdelem, és az itt megszerzett pénzekkel más-más speciális (pl. autentikus távol-keleti környezetű) edzőtermekbe látogathatunk, extra gyakorlatokon túl akár (maximum 16 féle) speciális mozdulat eltanulásához is, pl. repülő térdrúgás, vagy kézelkapás.
A küzdelmek alapkoncepciója ugyan teljesen UFC-s, viszont a Fight Night analóg karos mozdulataival lehet ütni és rúgni, és a gombokkal lehet elkapni, birkózni, ami nem is sikerült rosszul. A grafikai körítés csöppet puritánabb, a főmenüben zúgó Linkin Parkon túl pedig nem is találtam érdemleges játékzenét, viszont ha az animációk nem is, a karakter-kidolgozás szerintem természetesebb lett.

Az EA Sports MMA legnagyobb hibája tehát egyértelműen a puritán tartalom, melynek köszönhetően egyelőre csak másodhegedűs lehet az (általam talán kissé szigorúan értékelt) UFC-vel szemben, vetélytársnak azonban mégis remek, hiszen személy szerint még hangulatosabbnak is találtam a karriermódját, az alternatív kezelési rendszer pedig könnyen megtanulható, de az Electronic Arts-tól ennél azért többet vártam.

Krisz













4
EA SPORTS MMA
Kiadó: ***EA Sports***
Fejlesztő: ***EA Tiburon***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***



Shaun White SKATEBOARDING



Shaun White neve kis országunkban valószínűleg sok embernek fog ismeretlenül csengeni, pedig már most legalább akkora ikon kint a messzi Amerikába, mint teszem azt Tony Hawk vagy Drew Breese, ráadásul ő még csak 24 éves. Nem kezdődött egyszerűen az élete, hiszen 1 éves korában két szívműtéten is átesett és a profi sportolós jövőkép a homályba veszett. 6-7 évesen kiderült, hogy ez nem egészen így van, és az édesanyja sunyiban elküldött pár snowboardos videót a Burton cég HR osztályára.

Ők leesett állal nézték a kis vörös hajú gyerkőcöt, és hét évesen leigazolták, szerződést kínáltak neki. 13 volt, amikor megkapta a hivatalos, profi szerződését. Eközben jó barátja, egy bizonyos Tony Hawk egyengette a gördeszkás karrierjét, 17. életévében már professzionális deszkásnak is számított. 2009 végén 15 éremnél tartott, ebből 10 arany, 3 ezüst és 2 bronz. Kétszeres téli olimpiai bajnok, 2002 óta minden téli X-Games-en nyert valamilyen érmet. Olyan szerény szponzorai vannak, mint a Burton, Oakley, Hewlett-Packard, Red Bull, Birdhouse Skateboards. 2009 februárjában az energiaitalos cég épített neki egy külön félcsövet Coloradóban, szóval láthatjuk, hogy nem kispályás a Repülő Paradicsom, mert ez a beceneve. Próbálkozott már a videojátékok ingoványos talaján is, a frappáns Shaun White Snowboarding címmel ellátott produkcióval, mérsékelt sikerrel. Ezt követte egy folytatás, de az se lett túl nyerő, így most a másik profi sportágában, a gördeszkában is megpróbálkoztak a Ubis fiúk. Kategóriákkal jobb lett, mint a téli társai, de azért még messze van a jótól sajnos.

Nem minden hó, ami fénylik

Az alapfelállás érdekes, de ugyanakkor egy kicsit blőd is. Képzeljetek el egy szín és érzelem nélküli világot, nagyjából, mint az Equilibrium című filmben. Mindenki egyforma, egyformán élik az életüket, ugyanazokat a ruhákat hordják, ugyanabban a színben, ugyanis minden szürke. Új játék kezdésekor mi is csak ilyen tucat-ember vagyunk, és éppen indulunk kihallgatni a város első számú közellenségét, a gyufafejű Shaunt, aki a gördeszkájával terjeszti a színeket és a boldogságot… Átadják a deszkát nekünk, és amint elolvassuk a „Who are you?" feliratot, már kezdődhet is a karaktergenerálás, ahol is megkaptam az első mélyütést: ejha, ez mérsékelten szép, de cserébe kifejezetten ronda. Új karakter megalkotásánál nem fogunk oblivioni mélységekbe zuhanni, de még a Skate-et se érjük el. Gondoltam egy női karakterrel kezdek, mert mégis jobb bámulni egy csinos lány formás hátsóját, mint egy férfiét. Nos, a kiadóhoz eljuttattam egy e-mailt, melyben mellékeltem egy szép, arányos méretekkel rendelkező hölgy fotóját, hogy legalább képről lássák a gyengébbik nem anatómiai felépítését. Miután megalkottam Bendegúzt, a női kamionsofőrt, reménykedtem, hogy azért a játék többi részében kellemesebben fogok csalódni. Nem, nem és igen.



Gyere ki a hóra

Kezdéskor egy full szürke aluljáróban találjuk magunkat, ahol egy bizonyos Ellenállás (igen, így nagy kezdőbetűvel) egy tagja látja bennünk a fantáziát és megtanítja nekünk az



Erő használatát. De legalábbis a színekét. Maga a koncepció jópofa: ahogy gyomjuk a trükköket, úgy kapunk pontokat értük és ezzel betelítjük az ún. Flow-metert, ami ha elér egy bizonyos szintet, minden sikeres trükkünk után elkezdjük színbe borítani a világot. Az addig szürke falakon graffitik rajzolódnak, az emberek átalakulnak, az autók átszíneződnek, a madarak csicseregnek és jóféle kaliforniai punk zene kezd el bömbölni az addigi Helghast induló helyett. A Flownak három szintje van, nyilván minél több pontot trükközünk össze, úgy telnek be ezek is. Az első csík csak egy kis lepkepuki a harmadikhoz képest, ugyanis itt már az autók nem csak átszíneződnek, hanem egy kicsit a levegőbe is repülnek, az emberek ugranak is egyet ahogy átváltoznak, stb., tehát ez a mega-szín fokozat. A másik újdonság, legalábbis a gördeszkás kategóriákban, hogy kapunk ilyen átlátszó elemeket, amiket egy bizonyos ideig a kedvünk szerint hajlíthatunk. Például slide-olunk egy csövön, aminek a végéből egy zöld nyíl áll ki. Ha elérjük a nyilat, onnantól az analóg karral irányítjuk a menetirányt, egészen a megadott idő végéig, így addig elérhetetlen helyekre is bejutunk. Szóval az alapötlet egészen érdekes és a játék feléig-harmadáig le is fog kötni minket. Természetesen kapunk egy csomó opcionális kihívást is, gyűjtögethetjük a gyűjtögetnivalókat, kukákat rombolhatunk le, megpróbálkozhatunk a legdurvább kihívásokkal is, a Shaun Challenge-kel, tehát tartalom az lenne rendesen, csak az a bibi hogy van 3-4-féle dolog, amit ismételgetnünk kell, szóval ez a harmadik pályán már rohadt unalmas lesz. 6 nagyobb helyszín van, vannak ötletes és kevésbé ötletes megoldások is, de pl. a vidámparkban elég jót marhultam. Az irányítás a következő, 60 százalékban elszúrt dolog.





A készítők a Skate és a Tony Hawk közé próbálták meg belőni, ami sikerült is, csakhogy ez a halmaz alapból nem jó. A bal karral terelgetjük deszkásunkat, a jobb karral adjuk be az alap trükköket, amiket ha variálni akarunk, akkor a bal és jobb ravaszt kell még hozzácsapni. Ez lehet, hogy papíron működött, de a valóságban úgy néztem ki, mint egy polip, amibe bevezették a 220-at. Gravitáció és fizika, mint olyan, nincs jelen, sőt, finoman fogalmazva a mocap technika is hiányzik debellánk mozgásából. Néha, ugrás közben komolyan aggódtam szeretett Bendegúzom életéért, mert pár mozgási fázis kimaradt. Nem azt mondom, hogy annyira játszhatatlan, mint a szerencsétlen Wii verzió, de szerintem jobban jártunk volna, ha lekopírozzák valamelyik jól működő szériáét.

A grafikába még nem rúgtam bele elég nagyot. Ez a szint az előző generáción még egész elfogadhatónak számított volna, de itt hatalmas égés. Amikor szürke minden, az egyenesen röhejesen néz ki, ahogy formáljuk a világot, kezd egy kicsit jobb lenni, de a kartonházak-papíremberek küllemet nem mossa le semmilyen kombó. Bár van valamennyi élet, de még így is kihalt az egész. Egyedül az a rész nézett ki valahogy, amikor megtanuljuk irányítani az elemeket, de az kb. 3-4 perc.

A zenék és a hangok viszont kifejezetten kellemesre sikerültek. Jóféle kaliforniai punk, funk és pop zene adja a gurulnivalót. A szinkronszínészek is kitettek magukért, párszor be lehet röhögni a beszólásokon, szóval ők azért ezt beírhatják referenciaként.

Kreáltak egy multiplayer móduszt is a játékhoz, de, hogy minek… Többször próbáltam meg online játszani, de csak akkor jött össze, ha én hostoltam, ugyanis alapból senki nincs fent. Nem 10-20 ember, nem 3-4, hanem konkrétan senki. Egyébként semmi extra, van 5-6 egész változatos mód, ha lenne ember, akkor akár szívesen is játszanék velük, de így…



Szétkenődött Paradicsom

Szóval a program tele van hibával, jogosan le is lett – viszonylag – húzva majdnem minden fórum által, de én valami perverz módon mégis élveztem egy kicsit. Jópofaság a színeket visszahozni az életbe meg alakítgatni a különböző formákat, röhögni a töltőképernyőn megjelenő idióta szlogeneken, szóval valami kis hangulata azért mégis csak van. A trófeákat/acsikat se annyira bonyolult előhívni. Az elkefélt irányítást és a küllemet meg lehet szokni egy idő után, így ha jóárasítva hozzájuthatsz, akkor talán egy próbát megér.

Hpeti



SHAUN WHITE SKATEBOARDING

3

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Való Világ 3

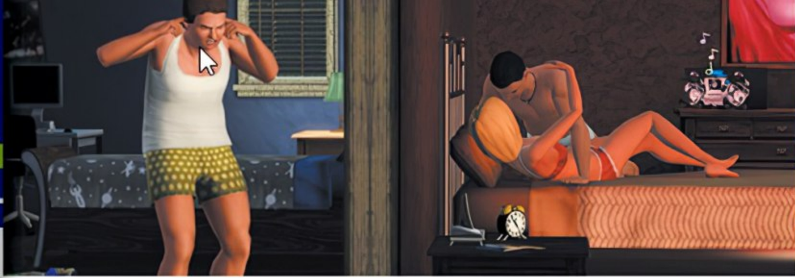
A The Sims széria a világ egyik legnépszerűbb játéksorozata. Népszerűségét azonban elsősorban a fiatalabb korosztálynak, főleg a lányoknak köszönheti. Az első rész minden idők legnagyobb példányszámban elkelt PC játéka lett. Csilliárdnyi kiegészítője jelent meg, majd jött a két folytatás, szintén tengernyi expanzióval együtt. A PC-s verziókon kívül konzolokon is tiszteletét tette számos átirat. A Sims 3 2009 nyarán jelent meg PC-re, de csak most portolták át szeretett konzoljainkra. Műfaját tekintve életszimulátor, a kedves játékosok szabadon, felelősség nélkül megélhetnek olyan dolgokat, amit például a való életben nem tennének meg, vagy nem jönne össze nekik.



Természetesen a The Sims 3 karaktergenerálással kezdődik. Összesen hat simet készíthetünk a háztartásunkba. Én kettőnél többet nem ajánlok kezdetben, mert egy párra is nehéz egyszerre figyelni. Én elsőnek egy szőke cicababát készítettem, nagyon aprólékosan minden részletét meg lehet változtatni a szemöldökétől kezdve a sminkjéig, épphogy csak a fanszőrzetének fazonját nem tudjuk igazítani. Én olyan szájat akartam neki, mint Geronazzo Máriának, de ilyen extra ajkak nem voltak. A simsek nem beszélnek értelmes szavakat, csak egy külön halandzsa nyelven dumálnak. Mát itt is elkezdett gügyögni a csaj, azt mondta, hogy „gaga", ezért elneveztem Lady Gagának. Közben kicsit furcsán mozgott, majdnem úgy, mint a robotnő az Austin Powersből. Olyan sokféle ruhát adhatunk fel a Barbie babánknak, hogy a kiscsajok tuti benedvesednek tőle. Az alakja lehet nádszálvékonytól egészen a tonna Madonnáig, viszont a testmagasságot nem állíthatjuk be. Meghatározhatjuk a korát a kisgyerektől egészen az öregemberig. Az élete során folyamatosan öregedni fog az idő múlásával, majd meghal. Azonban beállíthatjuk azt is, hogy ne öregedjenek, így halhatatlanok lesznek, mint a Hegylakóban, de itt a fejüket sem lehet levágni. Megadhatjuk, hogy milyen jellemvonásai legyenek. Összesen öt ilyet választhatunk, elég sok közül. Például lehet zseni, őrült, naplopó, gyáva, peches, gonosz, vagy akár kleptomániás is. Én többek közt flörtölős party animalt választottam. Megadhatjuk azt is, hogy mik legyenek a kedvencei, miben legyen ügyes, és milyen életcéljai legyenek. Egy ilyen életcél eléréséhez rögös út vezet. Például ha világhírű sebészek akarunk lenni, akkor szervdonorként kell kezdeni, majd előléptetnek ágytál tisztítónak, s így tovább kell a ranglétrán menetelni. Ezután kreáltam a lány mellé egy fiút is, akinek „bilákó" volt az első szava, ezért elneveztem Máriónak. Ő egy emós lett, akinek a legfőbb életcélja, hogy nemzetközi szuperkém legyen.
A My Studio-ban el lehet menteni a karaktereket, és innen letöltheted a mások által készítetteket is.
Ha kész vannak az embereink, akkor kapunk annyi pénzt, hogy vegyünk belőle egy kéglit, ki kell választani, hogy hol szeretnénk lakni a városban. Később, ha tehetősek leszünk, akkor drágább házat is vehetünk. Bútorokkal együtt is megvásárolhatjuk, de természetesen mi magunk is bebútorozhatjuk, és a saját ízlésünknek megfelelően rendezhetjük be, ezzel órákat is el lehet pepecselni. Beállíthatjuk, hogy mennyire legyenek önállóak a simek, alapból a legmagasabb beállításon van. Ez azt jelenti, hogy a szükségleteiket automatikusan kielégítik, tehát például nem csinálják össze magukat, hanem kimennek WC-re. Egyébként hat ilyen szükséglet van: Éhség, Ürítés, Energia, Társaság, Higiénia, Szórakozás. Ha nem akarod, hogy depis legyen az embered, akkor ezeket érdemes jó szinten tartani.









Mi Isten szerepében tetszeleghetünk, mindig megszabhatjuk, hogy mit tegyenek a simjeink, leállíthatjuk, majd felgyorsíthatjuk az időt. A figuráinknak folyamatosan megjelennek a vágyaik, s mi megígérhetjük, hogy teljesítjük azokat. Ilyen vágy lehet, hogy például meg szeretne tanulni kertészkedni (ehhez azzal kapcsolatos szakkönyvet kell kiolvasni), szeretne megcsókolni valakit, ki akarja gyúrni magát, vagy csak egy pizzát akar rendelni. Ha teljesítünk egy vágyat, akkor karma pontokat kapunk érte, ami közelebb visz minket



a végső életcélunkhoz. Az ügyességi szintünket lehet fejleszteni. Ha például tudós akarsz lenni, akkor a logikai ügyességedet kell 10-es szintre fejleszteni. A szocializáció területén is építeni kell az emberi kapcsolatokat. Márió és Lady Gaga hamar öribarik lettek. Kezdetben jó parti függőkhöz méltóan sok házibulit rendeztünk, ahol sok jó barátságra tettünk szert. Lady Gaga elkezdett érdeklődni komolyabban egy fickó iránt, de én nem hagytam neki, inkább Márióval közeledtem hozzá intimen. Sokat beszéltem vele, táncoltunk, bókoltam neki, majd elcsattant az első csók köztünk, s menthetetlenül szerelembe estünk, majd kisvártatva sor került a „Woo Hoo"-ra is, ami a játékban a paplan alatti huncutkodást jelenti. Így teltek múltak a napok, de fizetni kellett a csekkeket, új bútorokat, ezért kezdett kiapadni a pénzünk. Ezért Gaga munkát keresett, s talált is a rendőrségen. Így tehát az asszonyt elküldtem dolgozni, addig én eljártam szórakozni és felfedezni a várost.





Ami a Sims 2-höz képest újdonság, az már itt is látszik: a hangsúly azon van, hogy egy lakóközösség része vagy, szabadon mozoghatsz a városban. Az előző részben is ki lehetett mozdulni otthonról, de akkor csak taxival utazgathattál, otthon felvett, aztán jött a betöltő képernyő, és a taxi kitett egy másik helyszínen. Itt most már, ha kilépsz a házból, tiéd az összes kis utca, bármilyen útvonalon mehetsz oda, ahova akarsz. Neked kell eljutnod a munkahelyedre (régen csak jött a kocsi x órakor, és hazahozott y-kor), mehetsz gyalog, ha közel van a munkahelyed, felpattanhatsz a bicajodra, vagy mehetsz kocsival is (ha van elég pénzed rá, hogy vegyél sajátot). Persze ha egyiket sem akarod, akkor mehetsz a szolgálati kocsival is, ami jön érted ugyanúgy, mint régen. Ebben a részben már nem kell folyton otthon tevékenykedned munkaidő után, akár minden szükségletedet elintézheted házon kívül. Lehet ugyanis kajálni étteremben, szórakozni saját ízlésed szerint: olvasgatni a könyvtárban, horgászni a tónál, sakkozni a parkban. Amikor elmentem a konditerembe, olyan arcpirító hangokat adtak ki a csajok, mintha egy pornóforgatáson lettem volna.
Később a fiúval is néztem magamnak munkát, bűnözői állást találtam újsághirdetés nyomán. Ez azért volt pikáns, mert Gaga rendőrségen dolgozott. De aztán később inkább tudósnak álltam. A sok „Woo Hoo"-zás következményeként állapotos lett Lady Gaga. Ekkor megkértem a kezét, és kisvártatva össze is házasodtunk. Sokat simogattam, törődtem vele és hallgattam a pocakját, terhességről szóló könyvet is olvastattam vele, majd megszületett a kis Dzsenifer, aki innentől kezdve az életünk meghatározó részévé vált, s példásan neveltük.



Nagyon bele lehet merülni a játékba, hosszú távú szórakozást jelent, barátságokat, szerelmeket lehet kialakítani, azonban ezek a valós emberi kapcsolatok rovására mehetnek, úgyhogy nem kell túl komolyan venni ezeket egy egészséges felnőtt ember számára. Sajnos nem elég felnőttes a játék. Tehát nincs benne alkoholizálás, drogozás, meztelenkedés, szex ábrázolása, erőszak, fegyverek, örömlányok, stb.
A város mérete nem túl nagy, hamar bejárhatjuk, felfedezhetjük az egészet, s később sem nyílnak meg új helyszínek. A grafikával nem voltam megelégedve, inkább az előző generációs látványvilágot idézi, a PC-s verzióhoz képest le van butítva érthetetlen módon. A hanghatások viccesek és jópofák, érdekes hallgatni a simek egyedi nyelvét, valamint a zeneszámok is ilyen halandzsa nyelven vannak. Egyébként a zeneszerző Steve Jablonsky, aki például a Sziget csodálatos zenéjét komponálta.

Ha úgy érzed, hogy az életed máshogy is alakulhatna, akkor ez egy remek lehetőség kipróbálni más életpályákat, belebújni különböző karakterek bőrébe, és különféle karriereket építeni. Nagyon hosszú ideig le tud kötni, főleg úgy, hogy várhatóan tonnányi letölthető tartalom lesz hozzá idővel. Azonban akik eddig sem voltak oda a korábbi részekért, azok ezért sem fognak tolongani az üzletek előtt. Sims rajongóknak viszont kötelező!

karfiol

THE SIMS 3

4

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***Visceral Games***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

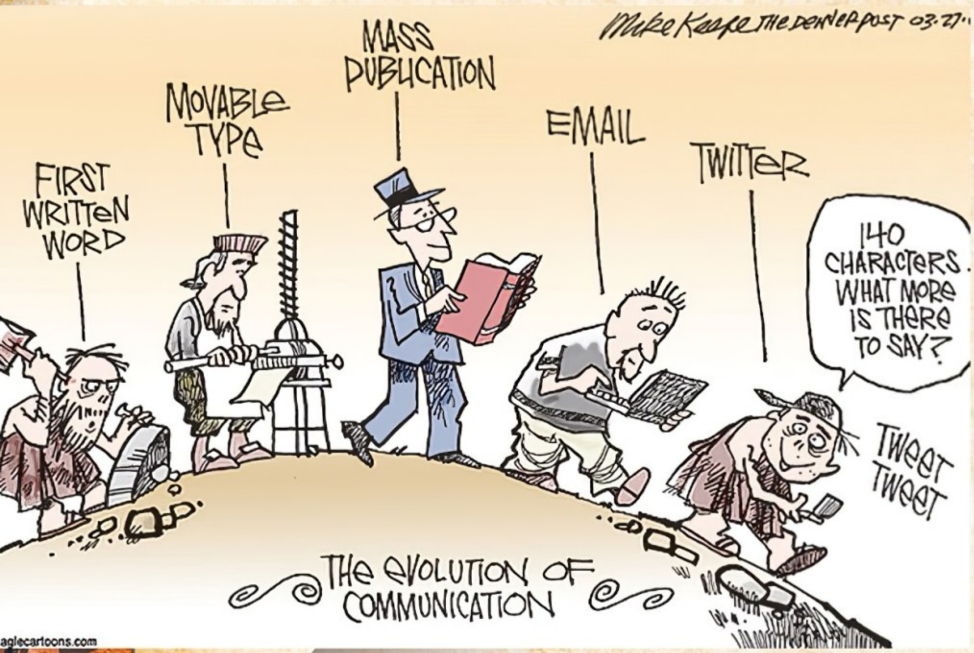
Avagy, mi böki a csőröd JediEcoval

OMG, naon szupcsi, láwol, cukee, mind1, jó8, puszy, XD

...és a többi hülyeség. WTF!!!!!

Cííííjjaa" Kedves Olvasó! Na, ez az a kifejezés, amit most leírtam a kedvetekért, de amúgy előbb ennék meg egy egész üveg vadkacsabefőttet, mint hogy ezt a szót használjam. Akkor már inkább az RBaly által oly kedvelt ciao-t alkalmaznám (egyszer a Kibeszélőben annak fogok nekimenni, hogy Baly, miért mindig ciao-val köszön)! Mindegy, eltértem picit. Szóval, biztos találkoztatok már, főleg a Zinterneten, a fentihez hasonló nyelvi jelenségekkel, szlenges megnyilvánulásokkal. Nem akarok álszent lenni, hogy „jaj, mily rosszak ezek, és mindenki hibbant, aki ezeket használja", hisz fiatal vagyok, én is használom többségét. De, vannak melyek akár hasznosak is lehetnek (pl. rövidítés okán), és vannak melyektől inkább csak agyi syntax errort kaphatunk.

Először is vegyünk egy példamondatot: „Sya!!! Bocsih kajak későn meek, sztem oan nyóc körül érkezem, vagy nemtom (ikszdé)!!!! Mind1, jó8 !!!! pusyka !!!" Jó, mi?! Akik ilyen mondatokat írnak, azokat ivartalanítanám, hogy ne szaporodjanak tovább! De minimum rájuk szoktam szólni, hogy „légyszi ne, mondatonként csak egy-két ilyet dobj be", mert azon túl,



hogy nehéz értelmezni, még szellemi képességedet is egy – Fábry szavával élve – „egyszeri" nőhöz fogják hasonlítani. Külön kedvencem, mikor a „csi" kicsinyítő képzőt is hozzárakják (pl. puszcsi, papucsi, sz*rcsi, f*scsi, Rajcsi Kriszcsi, stb.)! Aki nekem „csi"-zik, azt helyből kettéfejelem, mint Kiss Ádám! De miből is alakultak ki ezek a szlenges, nyelvi jelenségek? (Köszönöm Dr. H.Varga Gyula tanár úrnak az infókat!)

A fiatalok tömeges beiskolázása a II. VH után kezdődött el, aminek egyik következménye az lett, hogy az általános iskola elvégzése után egy tömbben maradtak, és nem tagozódtak be a felnőtt társadalomba. Ekkor fejlődött ki az ifjúság, mint társadalmi csoport. A korosztály szelleméből adódóan törekedtek arra, hogy a beszélt nyelvben áthágják a szabályokat, szokásokat, valamint frappánsabbnál frappánsabb szavakat, kifejezéseket használjanak; és így létrejött a szleng. A folyamat napjainkban is zajlik, annyi különbséggel, hogy nemcsak az iskolában, szórakozóhelyeken, hanem otthon, számítógép előtt ülve is.

A netes diskurzus egyik elsődleges célja a már meglévő kapcsolatok ápolása, esetleg új ismerősök szerzése. Kutatásokból az is kiderült, hogy a csoporthoz tartozás érzését az együtt kialakított szavak (pl. lájkol) és a sajátos helyesírási szabályok erősítik (pl. mondatokat kisbetűvel való kezdés). A kifejezésekre jellemző, hogy rövidek, lényegre törekvőek és frappánsak. (Pl. a „Lantosmalbi" a Symphonia márkájú cigarettát, a „Mikiegér-séró" pedig férfiaknál a halánték tájékán jelentős mértékű kopaszodás révén háromszög alakúvá formálódott hajat jelenti.) Ezt az új nyelvet tekinthetjük úgy, mint a beszélt nyelv írott (gépelt) formába tételét. Nem jellemző a korrekció, emiatt gyakran nem érvényesülnek a helyesírási szabályok. Bár az igaz, hogy a napi több óra chatelés ronthatja a diákok helyesírását, de emellett az is tény, hogy a fiatalok a történelem folyamán sosem írtak ennyit, mint a XXI. század elején.

Mindazonáltal azt figyelhetjük meg, hogy az emberek ellustultak, minél inkább próbálják meggyorsítani a gépelési időt. Valamint szeretnék az élőbeszéd jellegzetességeit írásban is megjeleníteni, amire a rövidítések és a különféle hangulatjelek a legalkalmasabbak. Hiszen sokkal egyszerűbb kifejezni, hogy most poénkodtunk, ha egy szmájlit odabiggyesztünk a mondat végére (lásd a példát: „Baly csipkés, Ferraris tangát szokott hordani!" :)). De mik is a főbb divatmajmolós, szlenges nyelvi jelenségek, melyektől leginkább a guta üt meg (mivel értelmüket és hasznukat nem annyira látom át)? Elsőként van a „GY" szabály, mikor a szavakban a „GY" betűt



ASAP – As Soon As Possible

sokszor változtatják „D” betűre (pl. nadon szup-csi). Most azt az egy karaktert minek megspórolni? A „H” szabály az, mikor magánhangzóra végződő szavak végére „H”-t írnak (pl. ja – jah). Szerintem ez sem ad akkora jelentés-, ill. hangulati többletet. Az „I” szabályról, az angol hatásnak köszönhetően, akkor beszélünk, mikor a szavakban az „I” betűt „ee”-re módosítják. Ezt tipikusan nők használják (pl. cukee) ahogy észrevettem, bár ebbe beleköthet Ganxta Zolee! A „R” szabály esetében, az „R” betűk helyett „J” használnak (pl. szejetem, aji), ami számomra olyan szíruposan-nyálasan negédes (meg különben is, az milyen már, hogy írásban is raccsol?). Beszélünk még „SZ” szabályról, mikor az „SZ”-t „C”-re változtatják. Hát ez is nagyon „cép” leírva! Az „Y” szabály, hasonlít az „I”-éhez, itt is az „I”-t helyettesítik, csak most „Y”-ra (pl. szya, sya, cya). Ez nagyon divat volt nem is olyan rég, főleg celebek (vagy, ahogy Szegeden mondják: cölöbök) nevében, valamiért mindenkinek a neve „Y”-ra végződött (pl. Szilvy, Franky, Gazsy, Baly!) ***(Kibeszélném én is. Ennek a végződésnek esetemben van egy kis története, nem divatból került az oda. Anno PS2- őn (igen, azon is lehetett) játszottam online, sokat, és a használt nyelv értelemszerűen az angol volt. Társaim az i-t kicsit félreértelmezték („Baláj”), de amint ipszilonra cseréltem, rendesen i-t mondtak ki. Hát ezért lett, és már megszoktam. RBaly)*** Igazából számomra a legidegesítőbb az „X” szabály, pedig még értelme is lenne, mert rövidíthet,



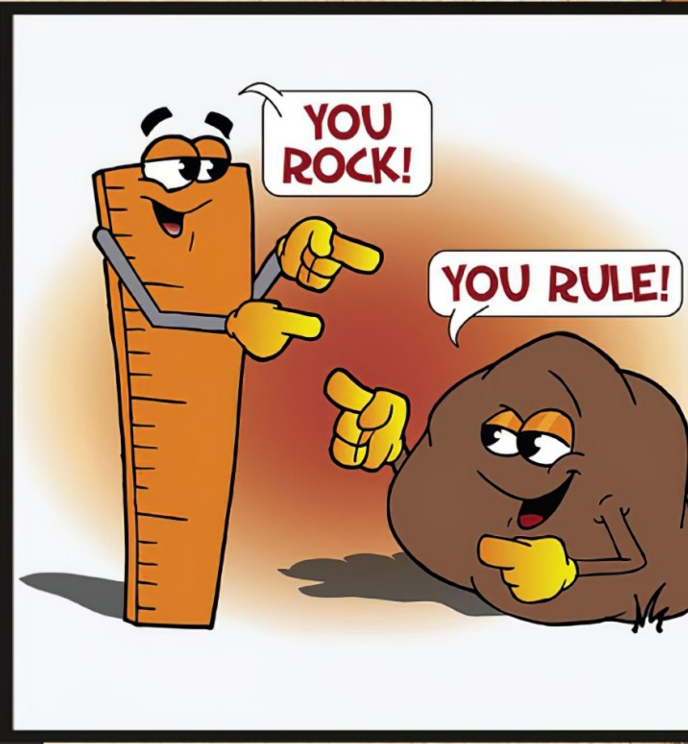
de nem tudom megmagyarázni miért, egyszerűen bántja a szemem. Arról van szó, mikor a „KSZ” betűkapcsolatot „X”-re cserélik, és ekkor keletkeznek a „hol lax?”, és az „igyexem”-hez hasonló kifejezések. Valamint van még egy szabály, amit inkább csak figyelemfelkeltő hatásúnak tartok, ami nem más, mint az értelmetlenség szabálya: amikor egy-egy karakter véletlenszerűen megváltozik (pl. hello – hella). Ez utóbbi akár még mókás is lehet, ugyanúgy, mint az angolból átvett szavak fonetikusan írva szabálya (pl. hi – háj, bye – báj); ezt még én is szeretem alkalmazni. Amit talán hasznosnak is titulálnék (gépelési szempontból tuti) az a kiesésszabály, mikor véletlenszerűen kihagynak bizonyos betűket (pl. nagyon – naon).

Nem tudom, ismeritek-e azt az anekdotát, mikor brit csatornaépítészek egyik munkájuk során kellő lemaradásban voltak. A vezetőség az okokat kereste, és mikor kérdőre vonták a mérnököket, azt a választ kapták, hogy túl sok az FBR. Bólogattak, helyeseltek, de mikor összeültek a vezetők, kiderült, hogy halvány lila gőzük sincs, mi az az FBR. Visszamentek a mérnökökhöz, akik egymásra néztek, és kórusban válaszolták: hát fucking big rocks (bazi nagy sziklák). Céges környezetben előszeretettel használnak ilyen rövideseket, betűszavakat, melyek „elméletileg” segítik a csapatmunkát, de leginkább félreértésekhez vezet. Jómagam is dolgoztam egy multi cégnél, és sokszor jött olyan tárgyú körlevél hogy „fyi”. Én meg nem értettem, hogy miért nem képes a csoportvezető leírni azt, hogy „figyi”. Aztán rájöttem, hogy ez a „For your information” – szíves figyelmébe (magyar verzió: CSHT – csak hogy tudd) rövidítése lenne! Aztán már az ASAP-ot is könnyedén tudtam dekódolni (as soon as possible – amilyen gyorsan lehetséges), vagy a magazin első számában, a Hpeti által elkövetett, ROFLMAO-t.



The Stupid, It Burns

Aztán még beszélhetünk az írásjelek elhagyásáról, vagy a túlzott használatáról. Utóbbiról én is próbálok leszokni, de olykor nagyon akarok nyomatékosítani (főleg a konzol.eu fórumán látható ez néha). Ám a teljesen hiányzó írásjeleket, vagy azt, hogy egy szóköz van beékelve az írásjel elé, már kevésbé szeretem. Mind a kettőért fa Tévonalzóval csapnék az illető kezére, mint ahogy anno, nekem is tette a magyartanárom! Főiskolás koromban sokszor kértem jegyzetet (mert a Békafütty kocsma mindig jobb szórakozásnak tűnt, mint némely szeminárium), és rengetegszer találkoztam ilyenekkel: 1/2elem (félelem), 1x (egyszer), Ø +6almazás (nincs meghatalmazás). Volt, hogy lakótársammal ketten fél óráig tanulmányoztuk, az amúgy is macskakaparással íródott, képletszerű szavakat, mire megfejtettük, mit is jegyzetelt le a delikvens. Az emotikonok (hangulatjelek) is megérnének egy külön misét, de tömören az a véleményem, hogy nagyon hasznosak, könnyedebben megértethetjük magunkat velük, ha hangulati, vagy érzelmi többletet akarunk kommunikálni a másik fél felé.



Most kellene ugye valami összefoglaló, nagy bölcsességet írnom, ugye? Nos, egyáltalán nem vagyok ellenére a nyelv változásának. Sőt! De vannak olyan elemek melyek jól, hasznosan beépíthetők a napi írott kommunikációba, és adódnak olyanok, amik inkább csak szembántóak, vagy nehezen értelmezhetőek. Hogy számodra melyek azok, azt döntsd el te! Jól válassz, és a kevesebb néha tényleg több. Csupán amiatt mondom ezt, nehogy egyszer csak feelingező műmájernek tituláljanak! Jah és LOL!!!



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

God of War: Ghost of Sparta

Történetünk egy dicső harcosról szól. Egy spártai hadvezérről, kit a háború istene tőrbecsalt és kihasznált. Egy halandóról, aki rátermettségével az Olümposziak közé verekedte magát, majd mikor azok letaszították őt onnan, vérüket ontotta. Egy harcosról, kinek nem állhat útjába se ember, se szörnyeteg, se isten. Ő az, kitől mindent elvettek, amiért élt, és ezért bosszút fog állni. Ő Spárta Szelleme.

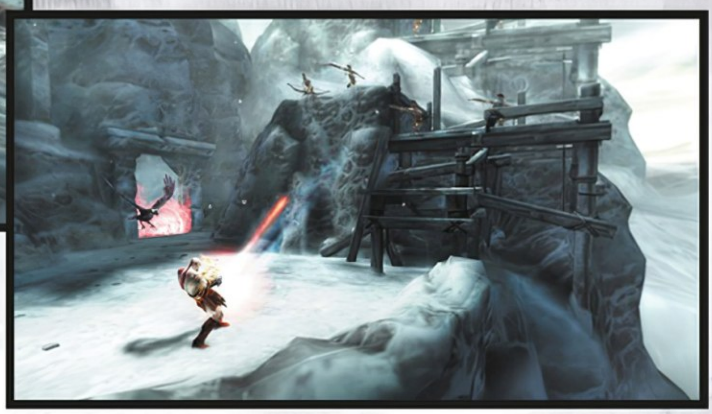


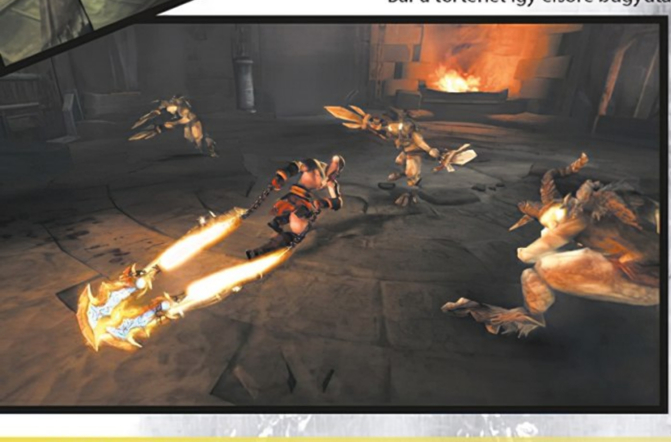
Kratos kalandjai a görög mitológia összes jelentős karakterére csak rontást hoztak, mindenkit, akit csak lehetett, megölt, megkínzott, felkoncolt, széttépett, satöbbi. Mivel a harmadik részben lezáródott véres hadjárata, a történet végére pont került, és végre béke várhat az emberiség megmaradt részére. De még mielőtt mindez megtörtént, mielőtt Kratos egyáltalán összetűzésbe keveredett Zeusszal, megölte a sors nővéreit, és az istenek mészárlásába kezdett, volt egy időszak, mikor ő volt Árész utódja, a háború istene (azok számára, akik otthonosan mozognak a GoW szériában: az első és a második rész között). Ekkor történt, hogy hősünk megtudta, hogy rég halottnak hitt bátyja (akiről egyébként az első rész egyik bónusz videójában szó is esik) életben van, de nagy veszély fenyegeti. Az istenek újfent tőrbe csalták, és mint tudjuk, ő ezt nem veszi jó néven. Természetesen a diplomatikus megoldást választja: felkutatja a testvérét, és mindent/mindenkit elpusztít, aki ebben egy picit is gátolja.





Bár a történet így elsőre bugyutának tűnhet, csak azért nem kezdem el ecsetelni, hogy miért nem az, mert senkinek nem kívánom lelőni a cselekmény poénjait. Ha nem is ez lett a Ghost of Sparta legelőnyösebb pontja, mindenképpen érdekes, a játékost lekötő sztorit kapott, sőt, véleményem szerint jobbat, és kicsit jobban átélhetőt, mint a nagygépes trilógia konklúziója. A fő szerep természetesen továbbra is a játékmeneté, a GoW széria elsöprő hangulatát (elsősorban) nem az átvezetők, vagy a karakterek adták, hanem a pillanat, amikor kezedhez kaptad a káosz izzó pengéit, és nekivetetted magad az alvilág félelmetes hordáinak. Ötödik (a mobilos résszel együtt hatodik) God of War ide vagy oda, ez még mindig jól működik, mit jól, betegesen fantasztikusan. A harc központjában újfent az első részben megszerzett Athéné pengéi vannak, melyekhez három új varázslat, és egy másodlagos fegyver is társul. Előbbiek visszatérése különösen nagy örömömre szolgál, mert bár a God of War III-ban is jelen voltak a különböző mágikus képességek, inkább voltak az adott fegyverek különleges támadásai, mint különálló varázslatok. Ezúttal ez nem így van, újfent fegyvertől független (igaz, kissé fantáziátlan) támadásokat kaptunk. Másodlagos fegyverünk pedig Kratos hadvezéri harceszközei: egy spártai pajzs és egy dárda. Utóbbi közelharci fegyvernek kevésbé, távolinak annál inkább használatos, az alap ikerpengéket feltehetően senki nem fogja feladni miattuk, ám a harmadik rész íját remekül helyettesíti. Új pajzsunk szinte minden elől védelmet nyújt, legyenek azok az ellenség nyilai, vagy akár perzselő lángtenger: míg nálunk van, mindez hasztalan. Szintén visszatér az élet és a mágia csík alatt elhelyezkedő harmadik csík, ám ezúttal más céllal: az R gomb benyomására kardjaink lángra lobbannak (tudom, eddig is valami olyasmit csináltak, de most még jobban), és minden korábbinál hatékonyabb sebzéseket dobhatunk be, és olyan akadályokat pusztítha-











tunk el, melyeket azelőtt képtelenek lettünk volna. Ez a vörös csík a másik kettővel ellentétben, nem igényel orbokat újratöltődéséhez, fejlesztési szintjétől függően, viszonylag gyorsan újratöltődik. A három mérőt továbbra is a Gorgon szemek, a főnixtollak és a Minotaurus-szarvak töltik, ezekből ötöt-ötöt összeszedve valamelyes megnő az adott csík, és mindegyiket háromszor van lehetőségünk megnövelni. Ha pedig már a fejlesztésnél tartunk, a varázslatok mellett ez volt a másik olyan dolog, amiből hiányoltam a kreativitást, kicsit ötletesebb új támadásokat is kaphattunk volna, cuccaink upgrade-elése után.

nem is kicsit, de a Ghost of Sparta teljesen felrúgta azokat. Úgy néz ki, tényleg a GoW játékok szokásává vált fittyet hányni az adott hardver korlátjaira, és az új epizód is megőrzi a hagyományokat. Na nem mintha a hangokra bármi panasz lenne. A soundtrack remekül szemezget a nagygépes trilógia zenei anyagának legjobbjaiból, és ezt megtoldja még egy-két saját számmal. A szinkron továbbra is kiemelkedő, T.C. Carson még mindig olyan, mint egy dühöngő bika, ha Kratos bőrébe bújik. Persze a legjobbak még mindig a hangeffektek, az ember szinte magában érzi a felhevült penge szúrását, ahogy hősünk darabjaira metszi ellenfelei végtagjait. Beteges, brutális, fantasztikus.

Itt ülök a monitor előtt, két végigjátszás, és temérdek elpusztított ellenség után, és nagy





Őszintén megvallva, az eddigi God of War játékok közül a Ghost of Sparta-t vártam a legkevésbé. Úgy éreztem, hogy most jött el a sorozat történetében az a pont, ahonnan elkezdődik a bőrlenyúzás, és elvész a tűz. Ez azonban szerencsére legnagyobb tévedéseim egyike volt, az új GoW minden elemében méltó a széria nevére, és megérdemli, hogy teljes értékű epizódként beszéljünk róla. A 2008-as Chains of Olympus szintén nagyon közel állt ehhez, ám még azelőtt véget ért, hogy eljutott volna a csúcsra. Rövid volt, még a konzol képességeihez képest is, egy négy-öt órás játékidő nem az, amit egy God of War-tól elvárna az ember. Ez az a léc, amit a Ghost of Sparta sikeresen átugrik. A főjáték, a maga 7-8 órájával, ha nem is egy álomhossz, de bőven korrekt, tekintve a prezentáció színvonalát. A korábbiakból okulva, már a játék felénél elkezdtem folyamatosan ráparancsolni magamra, hogy nehogy átadjam magamat az élvezetnek, mert az bármikor véget érhet. Ám egy idő után erre már képtelen voltam, Kratos győzött, a cucc magába szippantott, és nem eresztett, egészen a legvégsőkig. El tudtam volna viselni egy kicsivel több bossfightot, de ezért kárpótolt, hogy a korábbiakkal ellentétben, végre kaptunk egy-két normális fejtörőt, na persze a főszerep még mindig az akcióé. Amikor pedig már a stáblista gördült lefelé, még mindig nem ért teljesen véget a kaland, az istenek kihívásai ismét ránk várnak, és most először felhasználhatjuk fölösleges vörös orbjainkat, Zeusz templomában, ahol értékes tárgyakra, ruhákra, vagy akár videókra költhetjük megmaradt kis gömbjeinket. Nem azt mondom, hogy az új God of War a legtartalmasabb játék, amivel valaha játszottam, de azt bátran mondhatom, hogy minden elvárást felülmúlt, és ez már éppen elég nagy szó. Nagy szó, főleg annak tekintetében, amilyen minőségben tálalja nekünk a szoftver a vele töltendő órákat. A grafika a hardver csodája, PONT. A PSP soha nem volt, és véleményem szerint már soha nem is lesz ilyen közel a PS2 szintjéhez. Már a Chains of Olympus is feszegette a határokat,



dilemmában vagyok, hogy mit adjak a Ghost of Sparta-nak. Gyakorlatilag rábökhetnék egy szigorú négyötödöt is, hiszen elsősorban inkább a pofátlanul igényes iparos munkák közé sorolnánk, mintsem kreatív újdonságok közé. Nem szakad el a korábbi részektől, nem hoz forradalmat sem a szériába, sem a műfajba. Csak ne lenne olyan fájdalmasan igényes, olyan megszólítóan gyönyörű. Csak ne szippantaná úgy magába az embert, és változtatná őt magát történetének hősévé. Szörnyetegeket kaszabolva, utamban mindent romba döntve, nekem is eltökélt célommá vált, hogy előkerítsem hősünk halottnak hitt testvérét, Deimost. Kratos küldetése egyezett az enyémmel, ugyanazt kerestük, ugyanazért küzdöttünk. Ennél többet pedig játék aligha hozhat ki belőlem…

rolmanus

GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA

5

Kiadó: ***Sony***
Fejlesztő: ***Ready at Dawn***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

DJ HERO 2

Dijun-disu Vol 2.



Napsütés, tengerpart, kacskaringós szívószálas méregerős koktélok, gyönyörűséges lányok/ napszemüveges laza srácok, henyélés és persze zene, a kellemesen dübörgő de ugyanakkor megnyugtató basszus dübörgése. Az egyszeri ember nagyjából így képzelheti el Ibizát, az elektronikus zene fellegvárát. Egyszer valamikor készítettem egy listát, amin 10 olyan dolog szerepelt, amit mindenképpen szeretnék megtenni életemben, és ott igen előkelő helyen áll a fentebb említett lokáció szemrevételezése jó két héten keresztül. Nem azért, mintha akkor rajongója lennék a tüci-tücinek, habár ifjabb és bohóbb koromban még a rejtélyes E-Klubba is lemerészkedtem, de egyszerűen vannak olyan dolgok, amiket látni/hallani szeretnék. Ez egy kicsit háttérbe szorul a Kevin és Perry csúcsra tör című film miatt (Jobb szem Paul mindenek felett!!!), de most, hogy az Activision és a Freestyle Games legújabb huppogása, a Dj Hero 2 pörög a gépemben, újra elő is került.

Mindenkiben lakozik egy kis scratch

Miközben szemrevételeztem a játék dobozát, már a főmenüben is találtam magam. Semmi csicsa, egyszerű, szürke-fehér háttér, előttem halmozódnak a választható opciók-alapjába véve nem szeretem az ennyire minimalista és lényegre törő kezdőképernyőt, de itt most valamiért mégsem fanyalgok érte. Sőt, ahogy hallgatom a zenéket, egyre jobban az az érzésem, hogy a kis szkrecspad és én nagyon jó barátságot fogunk kötni a tesztelés időszaka alatt.

Ha esetleg kezdők vagyunk a DJ-k világában, akkor mindenek előtt érdemes átrágni magunkat a tutorialon, mert különben csúnyán fogunk bámulni a TV-n megjelenő ákombákomokra és izékre. A Guitar Hero-hoz és Rock Band-hez szokott kacsóim először furcsának találták a mozdulatokat, de egy olyan 20 perc után sikerült minden akadályt elhárítván ráérezni a bakelit pörgetés kicsit szenes ízére. Adott ugye egy DJ pult, mint irányító, amin található egy lemez, azon 3 gomb, egy ún. crossfader csúszka, valamint az Euphoria-aktiváló és egy kis potméter. Alapból nagyon egyszerű dolgunk van: a képernyőn lejövő színes pöttyöket kell megfelelő ütemben eltüntetünk a lemezen található gombok segítségével (pont mint a GH-ban). Ha ilyen mindenféle nyilakat tartalmazó sáv jelenik meg, akkor az ahhoz megfelelő színű gombot kell nyomva tartanunk és mozgatni hozzá a lemezt, hipp-hopposan szólva nyomjuk a scratch-et. Ha ilyen gyönyörűséges boltív jelenik meg, akkor kell elkezdenünk tekergetni a kis kalmantyút, hogy szép íveket rajzoljunk a hangsávokba. Nagyjából ezek az alapok, persze a bonyolítás itt is bőven megvan, de egy kis gyakorlással mindenkinek menni fog.

A Quickplay-t, azaz a gyors játékot azt hiszem nem is kell nagyon túlmagyaráznom: itt nem tökölünk, egyből a partik közepébe vetődvén szeletelhetünk, illetve táncoltathatjuk a jónépet a 80+ mix egyikének kiválasztásával.

Akad itt egy Battle menüpont is, ahol egy barátunkat tudjuk gatyába rázni a különféle lehetőségek segítségével. Különböző paramétereket adhatunk meg, kiválaszthatunk egy, három vagy öt mixet, aztán hajrá, győzzön a jobb pultos. Sajnos ezt a módot nem tudtam kipróbálni, lévén két deck kellene hozzá, de ha csak fele annyira szórakoztató, mint a single rész, akkor már olyan nagyon rossz nem is lehet. Ide soronlám még a Party Play-t is, ahol a két pult mellé még egy vokalista is csatlakozhat a totális pszichedelia eléréséhez





El is érkeztünk az egyik nagy királysághoz, az egyszemélyes játékhoz, amit itt Empire néven kell keresni. Itt egy kis kezdő csiszolatlan gyémántot alakítunk és a cél természetesen a „Durvajó vagyok" státusz elérése 6 nagyvároson és számtalan remix segítségével. A csillagos rendszer megmaradt, átlagban 40-70-et kell elérni egy-egy városban ahhoz, hogy a következő lokációt megnyissuk. Ibiza, London, Sanghaj, Németország és még két extra hely várja azt, hogy bemutassuk tudásunkat. Várnak ránk ún. chekpoint és DJ-harcok is. Az első gyakorlatilag a minibosst jelenti, ez nem lesz különösebben nagy kihívás, de a főbossok, azaz a monstre DJ-k már alaposabban meg fognak izzasztani minket. Amennyiben sikerül legyőznünk őket, választhatóak lesznek avatarnak a



későbbiek során. Kismillió kiegészítőt, remixet, fejhallgatót, kosztümöt és hasonló nyalánkságot nyithatunk meg egyébként azzal, hogyha minden várost kimaxolunk – a gyűjtögető életmódot folytató játékosok nagy örömére.

A másik tuti kis szösszenet az online multiplayer. Hasonló módokban tudunk megmérkőzni a riválís bakelit-mesterekkel, mint az offline Battle módban, csak itt jobban a személyünkre tudjuk szabni, hogy milyen opponenst is keresünk. A világhálón elért eredményünk alapján a gép minden meccs után tapasztalati pontokkal gazdagít minket, ami természetesen a szintlépéshez kell, és beállíthatjuk az intervallumot, és ennek az értékén belül mozogva



fogja nekünk a gép megkeresni a hozzánk legjobban illő kihívót.

Külsőségek szempontjából, szerencsére egész korrekten szerepel a játék. A bulik közben dinamikus kamerák, bevágások kísérik az adott zene tempóját, minőségét, plusz kiegészítve jó kis lézerfényekkel meg minden high-tech cuccal, így nagyjából tényleg olyan érzés mintha az Arató-discoban tombolnánk a legújabb Szintiboy válogatásra.

Ami viszont ezer százalékig dicséretes, az a választható számok mennyisége és minősége. Sokat fanyalogtam a Warriors of Rock finoman fogalmazva is langyi felhozatalán, de itt nagyjából be is pótolják a készítők! Ezzel mondjuk a rokkerek nem lesznek kisegítve, de ez most mindegy is. A több mint 80 szám olyan előadókat állít csatasorba, mint pl. David Guetta, Tiesto, The Prodigy, Calvin Harris, Armand van Helden, Lady Gaga, Deadmau5, Basement Jaxx, plusz itt vannak az igazi oldschool rap remixek is a Salt'n Pepától, Busta Rhymes, Grandmaster Flash, House of Pain és még sorolhatnám a listát a következő Armageddonig. Szóval ez a része a programnak csillagos ötöst érdemel.





God is a DJ

Mégis miért kap akkor csak egy jó erős négyest a dolog? Az első kifogásolnivaló a minimális újítás az előző részhez képest. A második, hogy ez még mindig valamilyen szinten rétegjáték, talán jobban is, mint a kiadó GH szériája. De ezektől eltekintve egy nagyon egyben lévő, szórakoztató DJ-szimulátort kapunk a nem kevés pénzünkért cserébe. Tartalmilag nagyon rendben van, az előadók listája tényleg pazar, hozza az elvárt napfényes ibizás hangulatot is, így nincs más dolgom, mint a szemembe csapni a motoros napszemüvegem, hetykén félrelökni a szalmakalapom és a porig alázni ezt a trógert, akit valamilyen Guettának hívnak…

Hpeti

DJ HERO 2

4

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***FreeStyle Games***
Multiplayer: ***2-3 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

THE SHOOT; THE FIGHT

THE SHOOT™









Egyszerű forgatókönyv

Nem lehet azt mondani, hogy ebben a hónapban hiányt szenvedünk railshooterekből: egyrészről ott van a Time Crisis: Razing Storm, mely alapból három játékot kínál nekünk egy lemezen ebből a stílusból, de akinek mindez nem lenne elég, azok a Sony által kiadott The Shoot-tal is tehetnek egy próbát.

A program alapötlete nem tartozik a szokványos kategóriába: ezúttal nem a „valóságban”, hanem színészként, pusztán díszletek között kell lövöldöznünk egy rendező kérésére. A forgatási helyszínekből (pályákból) öt különböző fajta van, melyek mindegyike négy-négy fejezetre van felosztva: forgatunk western és élőhalottas filmeket egyaránt, megfordulunk a víz alatt, illetve robotokkal és gengszterekkel is meggyűlik a bajunk. Railshooterről lévén szó a játékmechanika kifejezetten egyszerű: elsődleges feladatunk az ólomszórás lesz, de néha egy-egy felénk repülő tárgyat is ki kell kerülnünk az irányító jobbra-balra döntésével. A célzás a Move pontosságának hála nem túlságosan nehéz, de nem is egyszerű, amennyiben hibátlanul, mellélövések nélkül akarjuk teljesíteni az adott pályaszakaszt. Nagyon fontos, hogy minél több pontos találatot adjunk le, ugyanis csak így szerezhetünk elég pontot ahhoz, hogy újabb helyszíneket nyissunk meg. A játék során nem csupán pisztolyunkra, hanem néhány ideiglenesen előhozható képességre is támaszkodhatunk: 360 fokos fordulatot téve lelassíthatjuk az időt, a képernyő tetejére célozva sorozatlövő módba vált fegyverünk (ilyenkor a program nem veszi figyelembe, hogy mennyire vagyunk pontosak), a képernyő aljára célozva pedig egy mindenkit elsöprő erőhullámot idézhetünk elő.

Stílusán belül remek darab a Shoot, van benne kellő kihívás, illetve railshooterhez mérten a látvány is kifejezetten kellemes a szemnek. Most már csak egy House of the Dead kollekciót szeretnék Move-támogatással, és teljes lenne az örömöm!

Duke

THE SHOOT

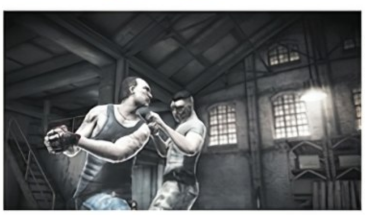
4

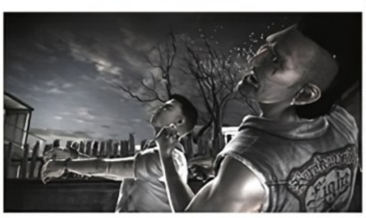
Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Cohort Studios***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

THE FIGHT LIGHTS OUT









Nem üt olyan nagyot…

Gyakran viszket a virtuális öklöd? Megvadít a poligonvér látványa? Szeretsz péppé verni pixelharcosokat? Válaszd a The Fight játékot PlayStation 3-ra! Válaszd…?

Nem túl szerencsés egy program esetében, amikor már az első néhány eltöltött perc is nyögvenyelősen indul. Először is a – marhára – túlbonyolított kalibrálási folyamaton kell túlesni, majd ezt követően jöhet a tutorial végigszenvedése Danny Trejo bácsi vezénylésével (tudod, az a rosszarcú mexikói csávó, aki például legutóbb a Machete-ben játszott főszerepet). Ő ismertet meg szép sorjában az irányítás minden egyes részletével, a helyes kéztartástól kezdve egészen a legfontosabb mozdulatokig. Fontosnak tartom megemlíteni, hogy kétféle kezelési metódus közül lehet választani: amennyiben rendelkezel két mozgásérzékelő irányítóval, az ökleidet ezek fogják megtestesíteni a játékban, viszont ha csak egy fagyid van otthon, akkor a harcosod bal kezét egy sima DualShock 3 kontrollerrel tudod majd irányítani.

No, ennyit az alapokról, jöjjön maga a bunyó. A kezdeti próbálgatások során kellemesen tapasztaltam, hogy a Move remekül követi a mozdulataimat, valamint a mozgásszabadság is viszonylag nagy (ez csupán a felsőtestre vonatkozik, a lábaidnak egyhelyben kell maradnia). Nem sok idő telt el, és már jött a hidegzuhany: gyakorlatilag teljesen változó, hogy a program mikor érzékeli rendesen a bevitt ütéseinket, az egész harc így hamar átmegy elkeseredett kapálózásba.

A másik sajnálatos dolog, hogy az ütéseknek nem érezni a valódi súlyát, pedig ez – verekedős játékról lévén szó – kulcsfontosságú lenne. A programban egyébként elég sok különböző pálya van, mindegyiken más és más vernivalóhülyegyerekkel, de valószínűleg még azelőtt rá fogsz unni, hogy eljutnál a legvégéig.

A cikk elején feltettem három kérdést: ha mindegyikre igennel válaszoltál, talán akkor – de csakis akkor! – érdemes megpróbálkoznod a The Fight-tal, mindenki más inkább kerülje el ezt a játékot.

Duke

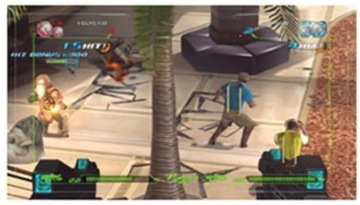
THE FIGHT LIGHTS OUT

2/3

Kiadó: ***Sony***
Fejlesztő: ***ColdWood Interactive***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Time Crisis: Razing Storm





A videojáték-piac egészére manapság leginkább egyfajta beskatulyázottság jellemző: a part egyik felén ott vannak a jól bevált zsánerek, melyek után sok-sok ideig érdeklődni fognak még – ilyenek például az FPS-ek, vagy a fedezékhasználatra építő shooter-ek –, a kevésbé napsütéses oldalon pedig azon stílusok zászlóvivői állnak, melyek ebben a generációban alig, vagy szinte egyáltalán nem képviseltetik magukat. A railshooterek egyértelműen az utóbbi kategóriába sorolhatók, elvégre ez mindig is egy olyan stílus volt, melyet inkább játéktermekben látott szívesen az átlagember. Úgy gondolom azonban, hogy mindez a Move megjelenésével változhat, hiszen ez a precíz mozgásérzékelő eszköz számos kiegészítő feladatát képes ellátni egyszerre – így például a fénypisztolyét is! Mindez nem csak az én agyszüleményem, hiszen nem sokkal a fagyi megjelenése után rögtön két ilyen stílusú játékot is kiadtak PS3-ra: az egyik a The Shoot, melyről a tesztet a következő oldalon olvashatod, a másik pedig eme leírás alanya, a Time Crisis: Razing Storm.

Amit már az elején tudni érdemes, hogy a lemezen nem egy, hanem rögtön három stuff kapott helyet, melyek mindegyikét kooperatív módban is végigjátszhatod.

Előétel

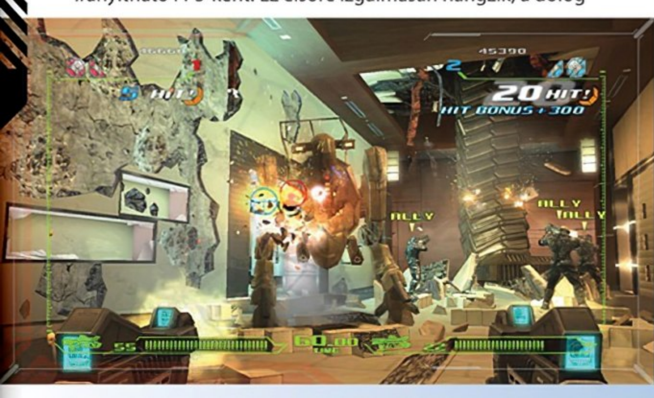
Bemelegítésnek a széria negyedik részének árkád verzióját választottam, ami ugyebár 2007 óta önmagában is elérhető PS3-on, de ettől függetlenül örömmel láttam viszont ebben a gyűjteményben is. A BD-n megtalálható három játék közül ez halad leginkább a klasszikus Time Crisis vonalon, így bemutatása nem igényel különösebben sok helyet. Először is egy rövid, egyszerű kalibrálást kell elvégezned a fagyival, ezt követően pedig már indíthatod is az akciót.



Hogy milyen az irányítás? Nos, bizonyára sokat elárulok, ha azt mondom, hogy egy pillanatra sem éreztem a fénypisztoly hiányát. Te sem fogod, hidd el: a Move-val roppant pontos és kényelmes a célzás, az eszköz gyakorlatilag tökéletesen helyettesíti az GunCon 3-at!

Főétel

Az előétel feladatához méltóan meghozta az étvágyamat a főfogáshoz, mely maga a címadó Razing Storm. A cucc különlegessége, hogy a klasszikus „sínen haladós" árkád opción kívül megtalálható a sztori módozat is, ahol a játék már többé nem, mint klasszikus railshooter van jelen, hanem szabadon irányítható FPS-ként! Ez elsőre izgalmasan hangzik, a dolog egyetlen árnyoldala, hogy ilyenkor meglehetősen nehézkessé válik a Move-val történő kezelés. Bevallom őszintén nekem nem is igazán esett kézre, ezért gyorsan fogtam és átváltottam klasszikus kontrollerre. Innentől kezdve ugyan megszűntek az irányítással kapcsolatos problémáim, de ezzel együtt sajnos maga a játék is ledegradálódott egy meglehetősen átlagos lövöldévé. Én inkább azt javaslom, hogy maradj az árkád verziónál.

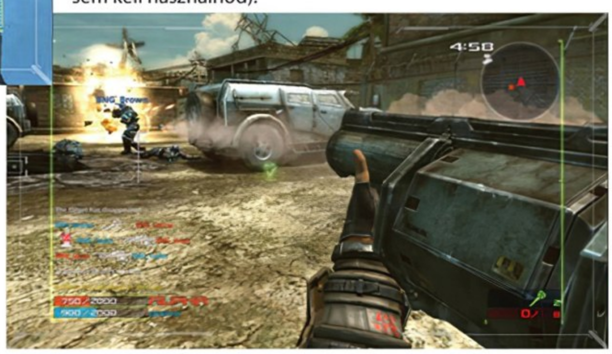




Desszert

A harmadik játékról –mely a Deadstorm Pirates névre hallgat – egy-két mondatban össze lehet foglalni a lényegesebb tudnivalókat. Itt az ólomszóráson – illetve néhány hajónavigálós minijátékon – kívül semmi egyéb dolgod nem lesz, csupán annyi, hogy folyamatosan a ravaszon tartsd a kezed, és ügyesen célozz a rád támadó szörnyekre (még csak fedezéket sem kell használnod).









Ez a railshooter-gyűjtemény egy finom háromfogásos lakoma, de sajnos nem elég tartalmas ahhoz, hogy maradéktalanul jóllakj vele – hacsak nem szereted megdönteni a pályákon elért pontjaidat. Ezért, illetve a Razing Storm FPS módja által okozott kellemetlen szájíz miatt végül nem tudtam megadni neki a 4 pontot, de ettől a két negatívumtól eltekintve a széria kedvelőinek bátran ajánlom a beszerzését.

Duke

TIME CRISIS: RAZING STORM

3/4

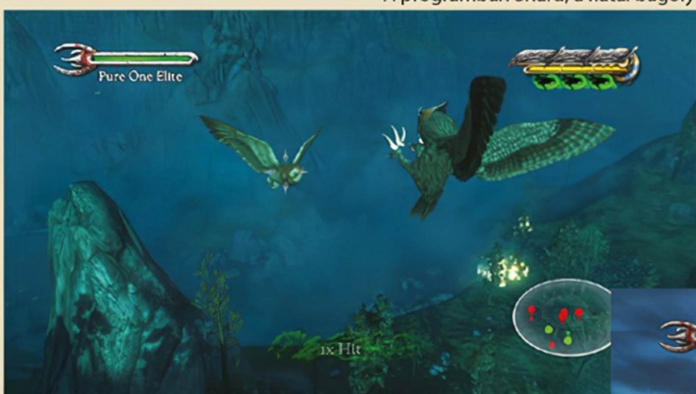
Kiadó: *Namco*
Fejlesztő: *Namco*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

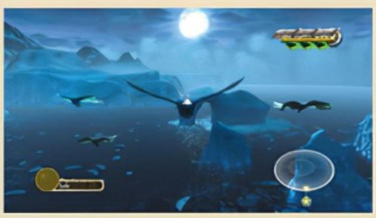
Legend of the Guardians
The Owls of Ga'Hoole – The Videogame

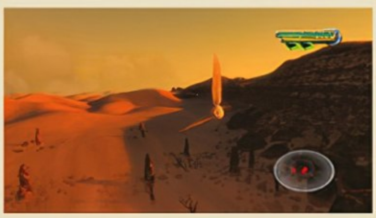


Kathryn Lasky, amerikai írónő 2003-2008 között publikálta 15 részből álló könyvsorozatát, a Guardians of Ga'Hoole-t (Ga-Húl őrzői), mely elég népszerűségre tett szert ahhoz, hogy a regénysorozat első három részéből animációs filmet készítsenek Legend of the Guardians (Az őrzők legendája) címmel. Az egész estés mesefilmet ezután a többféle platformon debütáló, a filmmel azonos címet viselő játék követte. A mozifilm története követi az első három regény történetét, a játéké azonban nem.

A programban Shard, a fiatal bagoly tollaiba bújva kell különböző küldetéseket teljesíteni. Azok, akik ismerik a könyvet, talán élvezni fogják, hogy kedvenc karaktereik a nappalijukban is életre kelnek, azonban csalódottá válhatnak, hogy fontos események maradnak ki a játékból az eredeti történethez képest. Azok pedig, akiknek teljesen új a sztori, sötétben fognak tapogatózni, mivel a játék feltételezi azt, hogy játékosa ismeri a világot, a történetet, melybe belecsöppent. Hiába a remek narráció, a képi illusztrációk, ismeretlenként nehéz megérteni az eseményeket. Ráadásul Shard, a játékhoz megalkotott karakter sem a regényben, sem pedig a filmben nem tűnik fel.

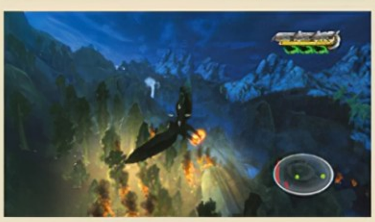




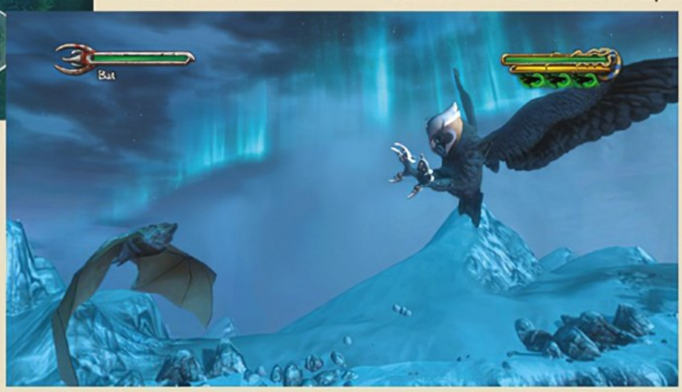


A game sajnos az átlag megjátékosított filmek sorába áll be. A móka nem bizonyul hosszú életűnek, lévén, hogy a teljes játékidő nagyjából 3-4 órára tehető, a roppant egyszerű és folyamatosan ismétlődő küldetések pedig még az előtt monotonná válnak, mielőtt a program végére érnék. Feladatok különféle szárnyas élőlényekkel– denevérek, varjak, stb. – harcba szállás, valamint az ördögien gonosz baglyok csapatainak legyőzése lesz. A főbb missziók teljesítésével – melyek öt területen zajlanak – mellékküldetéseket is megnyithattok, ám ezek a feladatok sem lesznek bonyolultabbak vagy szórakoztatóbbak, mint amelyeket a kampány során kötelezően kell megoldanotok. Maga a gameplay mechanikája tulajdonképpen annyiból áll, hogy a fent említett állatok ellen harcolsz, megmented néhány bagolytársadat, közben pedig megtudsz pár dolgot a gonosz baglyok seregével kapcsolatban, mindezt úgy, hogy a teljes játékidőt a levegőben töltöd majd. Baglyotokkal a harc rendkívül egyszerű: lenyomva tartod a célpontbefogó gombot, elkapod a folyamatosan mozgásban lévő ellent, majd ezt követően pedig aktiválod a támadást, amikor ellenfeled már elég közel van ahhoz, hogy kivitelezd az offenzívát. Kétféle alaptámadást csalhatsz elő: egy karmolást, valamint egy olyat, aminek segítségével a madár képes áttörni az ellenlábas páncélján. Lesz két másik képesség is, mely az előzőnél sokkal fontosabb és érdekesebb: egy ideig extra sebességre tudsz kapcsolni, valamint segítséget hívhatsz egy jó barát, Wingman személyében a támadásaidhoz. Ezeknek a képességeknek a használata attól függ majd, hogy mennyire tudod feltölteni a „bátorság mércédet" azáltal, hogy ellenfeleket győzöl le.









A harc egyébiránt elég szórakoztató lett. Lehetőség van több támadást összefűzni egy kombóba, vagy akár égő széndarabokkal megsorozni az ellent. Találkozhattok boss-harcokkal is, ám túl nagy kihívást vagy bonyolultságot ezek az összecsapások sem rejtenek magukban. A játék előrehaladtával baglyotok számára megnyithattok majd erősebb páncélokat is, és növelhetitek ilyen-olyan képességét a szárnyasnak, ám túl sok haszna ezeknek sincsen, lévén, hogy az alapfelszereléssel is tökéletesen elboldogulhattok.

A játék legnagyobb hibája egyértelműen a monotonitás. Szinte minden akció arról szól, hogy célozz be valakit vagy valamit, aztán nyomd meg a tűzgombot. Ez az ismétlődés egyébként kiküszöbölhető lett volna különböző felépítésű missziókkal, de a játékot a küldetések tekintetében is az unalom, a totális egyhangúság jellemzi. Ha tetszett a game, újra végigjátszhatod azt egy másik bagollyal a négy választható madár közül, azonban sajnos ez a lehetőség sem fog sokat dobni a játék élettartamán. Ha tetszett az animációs film, vagy esetleg ismered a regényeket, talán egy próbát megér.

Foxhound

LEGEND OF THE GUARDIANS

2/3

Kiadó: ***Warner Bros Int. Entertainment***
Fejlesztő: ***Krome Studios***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

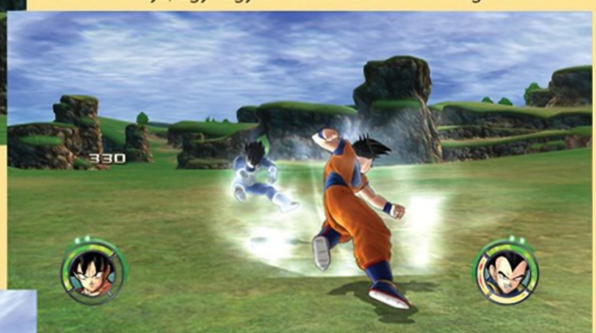
DRAGON BALL RAGING BLAST 2



Son Goku túl sokáig töltötte a kamehamehát, és félúton besült

Annak ellenére, hogy minden felnőtt csak röhög rajta, én sosem félek hangosan kijelenteni, hogy mind a mai napig imádom a Dragon Ball-sagát. Valójában annyira, hogy körülbelül másfél évente újra is nézem a teljes Dragon Ball Z-t, ami nagyjából egy négynapos elfoglaltságot jelent, de megér minden rááldozott percet. Éppen ezért örültem annyira, amikor végre elkezdtek megjelenni PlayStation 2-re az igazán igényes és szórakoztató játékadaptációk, amelyek teljesen átvették a sorozatban látott harcok menetét: hatalmas területeket repülhettünk be, kihasználhattuk a környezetet, és brutálisan látványos energiatámadásokkal döngethettük egymást.







Ráadásul két remekművet is kaptunk ebben a műfajban: mikor sokan úgy gondolták, nem lehet jobbat csinálni a Budokai 3-nál, két év múlva megjelent a Budokai Tenkaichi 2, amiben végignyomhattuk a teljes Dragon Ball idővonalat, és kipróbálhattuk a sorozatban feltűnő összes létező szereplőt. Éppen ezért nagyon furcsa számomra, hogy ezek után hogyan kezdhetett ekkora lejtmenetbe a játékok nagykonzolos folytatásának számító Raging Blast, ami egyszerűen csak borzalmasan középszerű volt minden téren. Persze, az általam korábban említett címeknek is akadtak hibái, de érthetetlennek tartom, hogy ezeken nem javítottak semmit, hanem még újabb problémákat generáltak.

A Dragon Ball: Raging Blast 2 pedig még tovább süllyed a mételyben. A korábbi játékokban látott, viszonylag ötletes, humorosan tálalt sztorimód helyett most végigtolhatjuk a sorozat nevezetes ütközeteit, mindenféle különösebb narratíva nélkül ugrálva a karakterek között. Az előző részben mindenki utálta, hogy folyamatosan átvezetők szakítják meg a harcokat, úgyhogy most egyáltalán semmi nincs: a menet elején és végén kapunk néhány értelmetlen párbeszédet, és kész. Habár a rajongóknak ennyi elég is lenne, ha korábban nem láttuk volna, hogy lehet ezt jobban is csinálni. Az ütközetek során aztán különböző jutalmak üthetik a markunkat, úgy, mint új támadások és képességfejlesztések, amik elvileg táposabbá tennék a karaktereinket, de igazából sok különbséget nem érzünk majd, úgyhogy a motiváció is hamar megszűnik.









Sajnos az irányítás szintén nem állja meg a helyét. A Budokai 3 valahogy gyorsan tanulhatónak és logikusnak tűnt, de a Raging Blast 2 már túl összetett, s a túl sok különböző mozdulatot szinte lehetetlen betanulni. Ráadásul nagyon furcsa, hogy amennyire komplex az irányítás, annyira nem tartogat semmilyen mélységet a harcrendszer. Ennek következtében a harcok leredukálódnak arra a szintre, hogy mindenki csak belerepül a másik arcába, és elindul a püfölés. Ha pedig ezt meguntuk, és úgy gondoljuk, hogy esetleg a felebarátunk arcába dobnánk egy Big Bang-et, vagy egy Kaioken Kamehamehát, akkor a játék átmegy egy röhejes kergetőzésbe, ahol az egyik fél próbál elég teret nyerni ahhoz, hogy feltöltse a spéci támadását, míg a másik röpköd utána. Valahogy egyáltalán nem adja vissza azt a nemes, koncentrált és elegáns harcot, amit a rajzfilmtől megszoktunk. S sajnos hiába vonultat fel a Raging Blast 2 irgalmatlan mennyiségű választható karaktert, ha ezekből nagyon sok szinte teljesen ugyanolyan stílusban harcol.

Nagy kár, mert egyébként az anyag remekül néz ki: a karakterek már-már szebben festenek, mint a sorozatban, a környezet is maximálisan autentikus, s a szinkron pedig szimplán tökéletes. A Raging Blast 2 tehát - ironikus módon - jobb lenne filmnek, mint játéknak.

InGen

DRAGON BALL RAGING BLAST 2

2/3

Kiadó: *Namco Bandai*
Fejlesztő: *Spike*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

JUNGLE PARTY



Tesztet írni, nem mindig fenékig tejfel. Még ha egy jó játékot is kapsz a kedves főszerkesztő bácsitól, akkor sincs különösen könnyű dolgod, hisz sok mindenre kell kitérni. Megnézni mi újat hozott a játékok világába, miért is jó az a cucc, ha van előzménye, ahhoz is kell viszonyítanod, és még sorolhatnám hosszasan mennyire is macerás tud lenni, ha egy nívósabb darab kerül a kezeid közé. Viszont egy jó game esetében, ha tényleg elvarázsol, legalább van miről írnod. Sőt, néha azt sem tudod, mi mindent akarsz belepréselni a megadott karakterszámba, annyi minden kavarog a fejedben. A rosszabb játékok kapcsán akkor van probléma, mikor a játék annyira primitív, hogy szinte semmi nem történik benne és te nem csinálhatsz benne lópikulát sem. Azon agyalsz, hogy „mi a rossebet írjak róla, annyira semmi nincs benne". Aztán legfeljebb töltelék bekezdésekkel (mint pl. ez) kitöltöd a tesztet, hogy meglegyen az egy oldal. A Jungle Party egy ilyen játék volt, és ennek hatása uralkodott el eme irományon is!





Ha visszaemlékeztek, olyan 2007 környékére, talán rémlik még egy Buzz! Junior: Jungle Party című program, mely PS2-re jelent meg és nem is volt komolyabb baj vele: cuki kis partijáték volt. Nos, eme játék átiratát kaptuk most meg PSP-re. Annyi különbséggel, hogy jóval kevesebb mini-játékot sikerült belepakolni a kisgépbe. Az PS2 verzióban, ha jól emlékszem, olyan 40 körüli volt, míg a mostaniban összesen 15(!) fért bele. Hú 'azannyát! Egyébként annyiról szól a JP, hogy négy majom közül választva, néhány reflex és megfelelő időzítést igénylő játékot játszhatsz. Mindig négyen mérkőztök meg, vagy te egyedül a három AI majom ellen, vagy ad-hoc ill. online csatlakozhatnak haverok is. Single player módban választhatsz, hogy rövid, közepes vagy hosszú játékot akarsz játszani (az utolsóban tolhatod végig mind a 15-öt). Ugyanebben a módban először kiválasztod, a makik közül, melyikkel akarsz lenni (kék, narancs, zöld, sárga), adhatsz nevet neki, esetleg szemüveget, pólót, cipőt adhatsz reá (köbö 6-7 féléből választhatsz) és már indul is a játék. Maguk a mini-játékok ideje 4-5 perc, az első helyezett 4 banánt kap, lejjebb haladva mindig eggyel kevesebbet. Ezeket gyűjtögetjük, hogy a 15 játék végén felkerüljünk az eredménytáblára (ecséém, én mindig is erre vágytam)! Single player mellet választhatod még a Quick play opciót is, itt annyival lesz rövidebb a játék, hogy nem kell öltöztetned a majmot és még a fokozatok kiválasztásával sem fárasztanak. Egyébként alacsony, közepes és magas szintű AI közül választhatunk; igazából még a nehéz fokozat is túlontúl egyszerű. A Pass Around módban pedig, kézről-kézre járhat a PSP, ha többen játszotok. Mindannyian kiválasztjátok a majmotokat, majd először az egyikötök jön, s ha végzett, utána a PSP-t átadva, következő játékos játszhat. Izgi, mi?! Pontosan nem mértem az időt, de olyan egy óra alatt végeztem teljesen az egész játékkal. Úgy értem, hogy végigjátszottam a közepes hosszúságú játékot, majd a hosszút, majd ismét azt, csak hard fokozaton. Ezek után még online játszhattam volna, de én már nagyon untam az egészet! Magával a grafikával nincs is gond, szép, aranyos, cuki rajzfilmes. Hangok és zenék is vannak benne (egyebet nem tudok róla elmondani, olyan dzsungeles muzsika cicereg állandóan, a narrátor pedig jópofizik ezerrel)! A mini-játékok annyit tesznek ki, hogy időben nyomd meg ezt, vagy azt és ennyi. Egyetlen egy volt, amivel jól lehet mulatni, de csak ha haverokkal játszod. Azzal is csak azért, mert lehet szívatni a másikat (egy égő bombát kell tartani, míg az nálad van, ketyeg a pontszám, aztán idővel átpasszolhatod valakinek, és ha a bomba robban, akkor az, akinél volt bukta a pontjait). Viccelődni próbál a játék, de csak a fingós játék volt az, aminek sikerült picurka mosolyt csalnia az arcomra. Nem lehet megnyitogatni, gyűjtögetni semmit, szóval még ilyen téren sem lehet megnyújtani a játékidőt.







Hogy, idővel újra elővenném-e a játékot? Nem! Inkább kimegyek az állatkertbe (vagy a metróállomásra), ha majmokat akarok látni. Multiban jobban lehet vele szórakozni? Lehet! De akkor is hamar megunjátok azt a kevés pályát. Pici gyerkőcnek megvenném, őt jobban lekötné? Nem! Még egy budikefével is többet játszanának. Adnék ki érte pénzt? NAGYON NEM! Egy kiló banánnal is jobban jársz, mint a Jungle Party-val!

JediEco



JUNGLE PARTY

1

Kiadó: **SCEE**
Fejlesztő: **Magenta Software**
Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **2-4 fő**
Felbontás: **-**
Hang: **-**

Kratos, a spártai gyilkológép legújabb kalandjait neked sem szabad kihagynod! Egy szerencsés nyertes egy PSP-s God of War Ghost of Sparta játékkal lesz gazdagabb, további két játékos GoW: GoS pólót nyerhet.



Kérdés: Kratos miért rágott be megint mindenkire?

A levél tárgya Kratos legyen! Az ajándékokat köszönjük a Sony Central and Southeast Europe Kft-nek.

A város színtelen, fakó. Csakis a te trükkjeid hozhatják vissza az életet a metropoliszba! Négy vállalkozó kedvű mutathatja be a legvadabb trükköket. Egy Xbox 360-as és három PlayStation 3-as verzió keresi gazdáját.



Kérdés: A névadó Shaun White hányszor nyert téli olimpiát?

A választ Shaun tárggyal küldjétek be, és jelöljétek meg a kívánt platformot is (X360 vagy PS3). A nyereményjátékokat köszönjük az AN-TEC Kft-nek.

A válaszaitokat egységesen a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre, vagy az impresszumban található kiadói postacímre várjuk (a levélben adjátok meg a nevetek mellett a pontos címeteket is)! Egy embertől játékonként csak egy megfejtést fogadunk el, a többszörös beküldés kizárást von maga után! Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2010. december 10!

NYEREMÉNYJÁTÉK

CONSOLE CORNER JÁTÉK CSERE

A nyereményjátékba való részvételhez karikázd be a helyes választ kérdésünkre, töltsd ki adataidat és add le a kupont (vagy annak másolatát) a Console Corner üzletbe.
A nyerteseket Facebook oldalunkon tesszük közzé. Sorsolás: 2010. 12. 20.

Nyereményeink:
1db PlayStation 3-mas R.U.S.E. játék
1db PlayStation 3-mas Tom Clancy's H.A.W.X. 2 játék
1db XBOX 360-as Tom Clancy's H.A.W.X. 2 játék
1db XBOX 360 Call of Duty MW 2 Communicator Headset
1db SPEEDLINK Match 3in1 Move Sports Kit
1db SPEEDLINK PEACEMAKER Move Gun For PS3



AJÁNDÉK KUPON 1000FT KEDVEZMÉNY

Hány karakter található a www.jatekcsere.hu fejlécében?

8 11 12

Adatok

Név:.................................
E-mail:.................................
Telefon:.................................

CONSOLEKUPON

CÍM: 1085 BUDAPEST, SOMOGYI BÉLA U. 16.
TELEFON: 061-266-4698 E-MAIL: INFO@CONSOLECORNER.HU
MOBIL: 06-70-277-8186 WWW.CONSOLECORNER.HU

Beváltható december 20-ig a Console Corner üzletben 4000 ft feletti termék vásárlása esetén. Vidékiek számára is beváltható. Érdeklődni az üzletben. További kedvezményekkel, akciós termékekkel összevonni nem lehet.









"Első nap: még mindig nem vagyok király"

Középfölde számomra egy olyan hely, ahová mindig örömmel térek vissza filmek, könyvek, vagy akár videojátékok által. Igaz utóbbiból nem sok alternatíva ált rendelkezésre az elmúlt időkben, hacsak nem a meglehetősen mérsékelt sikereket elért Conquest. Ugyan ideig-óráig el lehetett vele szórakozni (bár sokaknak ez még eddig sem ment), hosszabb távon már nem volt képes eloltatni a rajongók szomját. Ezt követően jó darabig nem is mertem számítani kiemelkedő – vagy legalábbis emészthető – alkotásra a témában, ezért is lehet az, hogy a most ősszel megjelent Aragorn's Quest alcímmel ellátott újabb GYK program sorsát nem követtem nyomon – olyannyira nem, hogy valószínűleg elsiklott volna létezése felett a szemem, ha nem én kapom meg ebben a hónapban tesztelésre. A játékkal eltöltött néhány óra után azt kell, hogy mondjam: bántam volna, ha ez kimarad!



A cselekmény jó pár évvel azt követően játszódik, hogy Frodó és Samu a Végzet Hegyének vulkánjába dobták az Egy Gyűrűt: Középföldén ismét béke uralkodik, minden visszatért a maga normál kerékvágásába. Egy napon Gondor királya látogatást kíván tenni a Megyébe, így a hobbitok elhatározzák, hogy egy hatalmas mulatságot rendeznek a tiszteletére. A főszervezők egyike persze nem más, mint Aragorn régi barátja, Csavardi Samu: az előkészületek ideje alatt ő meséli el gyermekeinek az egykori vándor királlyá válásának históriáját, egészen onnantól kezdve, hogy Bree-ben találkozott a félszerzetekkel.

A játék meglehetősen nyögvenyelősen, lassan indul be: az irányítást először Samu egyik csemetéje felett kapjuk meg, akit szintén Frodónak hívnak. Kezdetben vele mászkálunk fel-le a Megyében, és sajátítjuk el a kezelés, valamint a program alapvető tudnivalóit. Amint ezekkel megvagyunk, belekezdhetünk a tényleges történetbe, de az első néhány pálya lejátszása után még itt is meg kellett erőltetnem magam ahhoz, hogy ne aludjak el. Mindez elsősorban a borzasztóan repetitív játékmenetnek köszönhető, ugyanis a stuff nagyobb hányadában semmi mást nem fogsz csinálni azon kívül, hogy rohansz előre, és eltisztítod az utadban álló orkokat, trollokat, illetve az egyéb ellenségeket. Az állandóan rám törő unalomérzet miatt kezdetben többször is félbehagytam a játékot, Samu hangulatos előadásmódjának hála viszont mindig újra és újra késztetést éreztem a folytatásra. Maga a történetvezetés az Aragorn's Quest egyik legerősebb eleme, méghozzá olyannyira, hogy ez már önmagában képes visszacsábítani a képernyő elé. Az új képességek elsajátításával maga a játékmenet is érdekesebbé válik később, így a végére már ezen a téren is elfogadhatóvá válik az összkép.



Az irányítás Move-val, illetve klasszikus kontrollerrel is pofonegyszerű, előbbinél értelemszerűen az irányító meglendítésével támadhatsz, míg utóbbinál az erre alkalmas gombot kell használnod. Mindkét változatot kipróbáltam, és egyikkel sem botlottam kezelési nehézségekbe. A nehézséget szerintem elég jól sikerült belőni: a gyengébb ellenségeket gyakorlatilag csukott szemmel is le fogod tudni győzni, de a nagyobbaknál – például a trolloknál – már nem árt jobban odafigyelni.

Summa summarum: az Aragorn's Quest még az igencsak egysíkú játékmenet ellenére is szerethető formában tárja elénk Középfölde csodálatos világát, illetve Isildur örökösének történetét. A filmek/könyvek kedvelőinek beszerzős darab, rajtuk kívül pedig úgy gondolom, hogy a fiatalabb korosztály fog még jól elszórakozni ezzel a játékkal.

Duke

LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST

3

Kiadó: ***Warner Bros Interactive Ent.***
Fejlesztő: ***TT Fusion***
Multiplayer: ***2-6 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™ FATAL CONSPIRACY

Helyszínelés, immáron PlayStation 3-on is







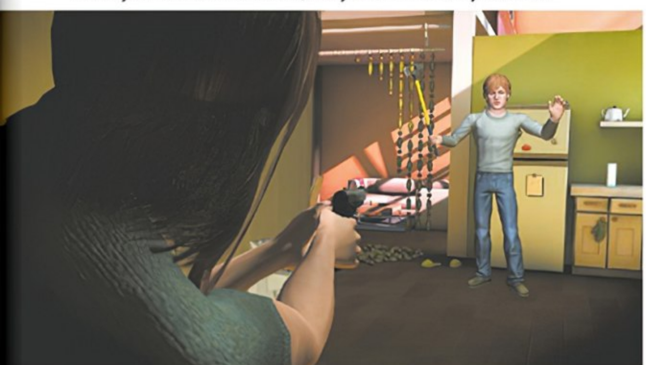




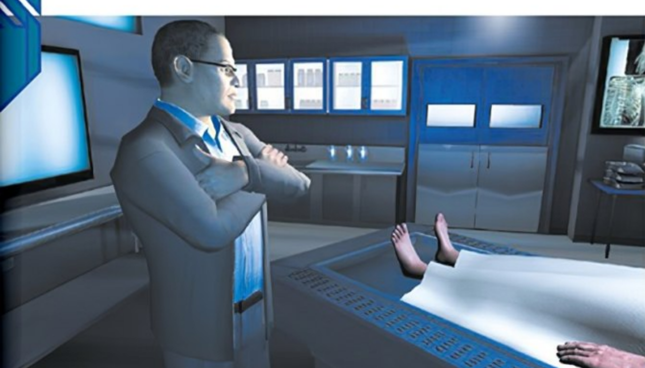




Újabb megoldandó bűnügyekkel, temérdek elemzésre váró bűnjellel és nyommal, nem egy kihallgatásra váró tanúval és gyanúsítottal jelentkezik a Telltale Games negyedik, továbbra is a kalandjátékok sorába beálló CSI-produktuma, a Fatal Conspiracy. A 2000 óta futó televíziós sorozat (Helyszínelők) már évek óta megkapja a maga kis videojátékos kivetülését is, ám jelen teszt alanya az első



darab, ami a Sony harmadik játékállomásán is elérhetővé vált, méghozzá az elmúlt hónap folyamán. A CSI-játékok kilencedik, Végzetes összeesküvés alcímre hallgató epizódja ezúttal öt darab, látszólag különálló, de mégis egy drogbáróhoz vezető ügy felgöngyölítését bízza a játékosra. A stuff története a TV-sorozat 10. évada mellé illeszkedik, felsorakoztatva az összes ismertebb szereplőt és főbb helyszínt. A nyomozások színtere ezúttal Las Vegas, a bűn városa lesz. A bevezetőben említett öt darab ügy mindegyike különálló helyszíncsoportokon fog játszódni. A helyszínelők speciális eszközeinek teljes tárházát kell majd hasznosítanod egy leégett házban, egy építkezésen, egy autómosóban, illetve további két színtéren. Az első akta virtuális kinyitása után egy rövidebb, lényegi értelmet fel nem mutató átvezető videó után a program azonnal beledob a mélyvízbe első ügyével, ami egyfajta oktató szekvenciának felel meg az anyagban. A játékmechanikát leginkább az old school stílusnak számító



point&click game-ekhez hasonlítanám, ám a nyomolvasási procedúráknak és azok megvalósításának köszönhetően némiképp túlmutat rajtuk. A játék irányítása a képernyőn megjelenő kurzorral történik, amivel is a program által megengedett irányokba lehet haladni a szabadon csak minimálisan mozgatható díszletek közt. A kurzor persze azonnal átvált egy kisebb táskaformájú ikonná, avagy buborékká, ahogy észlel valami számodra szokatlan, mindenképp megvizsgálandó dolgot. Amennyiben nyomra bukkansz, azonnal el lehet kezdeni a CSI team felszerelését hasznosítani! Négyféle eszközcsoportból lehet dolgozni. A bűnjelek gyűjtése a sorozatból ismert módokon zajlik, a legkülönfélébb technikai és vegyi eszközökkel. A program ezen a téren (is) egyszerű, mint egy százas szeg: hibázni nem lehet, mivel ha a nyomhoz nem illő eszközt kezdesz használni, segítőtársad azonnal jelzi, hogy nem a megfelelő kellékkel próbálkozol. Amennyiben nagyon sokat szöszölnél adott helyen, további segítséget lehet kérni ingame az egyik opcióból, sőt az időközönként beérkező e-mailek sem elhanyagolandóak, amiknek tartalma némi támpontot adhat a továbbjutás helyes mikéntjéről.

Ha végeztél adott területen és elegendő nyom, illetve bizonyíték lapul a virtuális aktatáskádban, akkor érdemes a további rendelkezésre álló színhelyekre látogatást tenned. Ezek a meglátogatható területek epizódonként változhatnak, ám némelyikük állandó és persze kötelező jelleggel felkeresendő lesz. Az adott ügyben elérhető helyek közt szabad az átjárás, így biztosítva azt, hogy akár többször is vissza lehessen térni a nyomozás érdekében. A CSI csapat főhadiszállásának legfontosabb állomása a labor és a kihallgató szoba. Előbbiben lehet elvégezni különféle vizsgálatokat a begyűjtött anyagmintákon. A vizsgálatok kisebb mini játékokhoz kötődnek: anyagdarabok összeillesztése puzzle módjára, DNS-mintaelemzés egy színekkel variáló játékban, de lesz még mikroszkóp használat, hanganyagelemzés, stb. Utóbbiban pedig a tanúkból és a gyanúsítottakból lehet kiszedni a történetet előrelendítő plusz információkat.
A CSI: Fatal Conspiracy látványvilága kizárólag funkcionális szerepet tölt be, vagyis jóindulattal hozza az akár letűnőfélben lévő és átlagon aluli PS2-es játékok grafikai szintjét. Ismerve az elkövetőket, illetve tudva azt, hogy a szoftver eleve a budget árkategóriába indult, nem is lepődtem meg ezen, sem pedig az anyag nagy egészének minőségén. A játékot kizárólag a sorozat legelvetemültebb rajongóinak, és amellett a jó angol nyelvtudással rendelkezőknek ajánlom.

Foxhound

2

CSI:
FATAL CONSPIRACY

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Telltale Games***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

RAPALA PRO BASS FISHING (2010)



Rapala® Pro Bass Fishing



Kellemes naplementében ülök a tó partján. Semmiféle zaj nem zavarja meg pihenésem, csupán a természet dalol nekem: amott egy béka brekeg párjának, fülem mellett szúnyogok szállnak el, miközben mindenhonnan tücsökciripelést hallok. A víz nyugodt, a napfény lágyan ringatózik habjain. Mintha, az idő is megállna… elmélkedném a világ dolgain, a mindennapok problémáin, de inkább elengedem most őket: átadom magam a természet világának ezen az idilli helyen és órán mindaddig, míg meg nem rezzen a pecabotom zsinege: akkor, abban a pillanatban, már csak a kapásra összpontosítok.



Igencsak néztem egyet, amikor RBaly felhívott az e havi tesztelések ügyében: a Rapala Pro Bass, mondjuk úgy, nem igazán tartozik az én profilom hatáskörébe, de mivel szeretem a kihívásokat, kíváncsian vártam, milyen élményekkel ajándékoz meg az Activision horgász-szimulátora. Míg települt a lemez, feltúrtam a netet pár apróságért, de mint később kiderült, nem igazán volt szükséges az előismeretek beszerzése, mivel az idei kiadás nem csupán a megrögzött pecásoknak készült. A Pro Bass-ban Észak-Amerika tóvidékein rendeznek meg egy, több mint ötven versenyből álló bajnokságot, aminek természetesen mi, kedves játékosok leszünk az egyik indulói. A stuff igen szegényes karakteralkotással kezd, majd rögtön a mélyvízbe hajít: az egyes helyszíneken a rajtstégtől indulva kell kihalásznunk az előre meghatározott fajú és tömegű halakat, miközben arra is figyelnünk kell, hogy még azelőtt visszaérjünk a kiindulóponthoz, mielőtt a stopper zérót mutatna.

A játékelemek közül legfontosabbak természetesen a minőségi csalik és botok, de szerencsére, kiválasztásuk nem igényel lexikális tudást, mivel a jobb oldali ablakban láthatjuk, mennyire lennének kapósak az adott hely élőlényei kombinációnkra. A mozgás természetesen motorcsónakkal történik, ami fel van szerelve egy sonar-berendezéssel is, így könnyen megtaláljuk majd a piros halikonok között a pontokat érő, kék színnel kijelzett célpontjainkat. Miután leállítjuk a motort, elsétálunk a hajó elejére és kezdetét veszi a horgászás! Első körben megfelelő távolságra kell behajítanunk a csalit, amit a bal analóg kar hátra-előremozgásával lehet kivitelezni. Miután sikeresen becsapódott a kis giliszta,



a kamera is belendül a víz alá: itt ügyelni kell arra, hogy ne süllyedjen mélyre, ne tegyünk hirtelen mozdulatokat stb. Ha jó helyen vagyunk, hamarosan megjelenik áldozatunk, aki ráharap a horogra: ebben az esetben a ravaszt lenyomva tartásával tudjuk tekerni a damilt felfelé, de arra figyelni kell, hogy a képernyőn megjelenő keretben tartsuk a halat, különben eliszkol a drága.

Nagyjából a fentebb leírt bekezdésben ki is merül a játékmenet taglalása, de mi mást várhatnánk még? Van online kooperatív, ranglista, illetve pár megnyitható ruha. Maga a tálalás TV-sre lett véve, lévén az Activision koncepciójában egy horgászverseny bemutatása volt a fő cél, ennek tudatában folyamatosan kommentálják az eseményeket,



a díjátadásoknál különféle kamerabeállásokban mutatják a győztes. A hangok rendben vannak, a zenék se olyan rosszak, a grafikáról pedig nem beszélnék sokat, értelmetlen és egyébként is, csak funkcionális szerepet tölt be: nem túl igényes, de aki megveszi a Rapala Pro Bass-t, nem a képorgia miatt fogja leemelni a polcról amúgy sem. Személyes véleményem, hogyha minden zsigered a horgászatért kiállt, de szerencsétlenségedre egy metropolisz közepében élsz, próbázz rá, viszont, ha lehetőséged van meglátogatni egy halastavat, inkább a természetre szánd azt az időt, amit ezzel a játékkal töltenéd: ennek tudatában kezeljétek a lenti pontszámot is.

Dzsek

RAPALA PRO BASS FISHING (2010)

3

Kiadó: *Activision*
Fejlesztő: *Activision*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Shaun White SKATEBOARDING



Vannak a közepesen rossz játékok. Ide azokat az alkotásokat sorolom, amiket mondjuk csak egy-egy eleme emel ki a középszerűség posványából, pl. jól eltalált sztori vagy irányítás, de a többi része az teljesen átlagos. Aztán van a Korda Gyuri bácsi-féle aranyosan debil stuff, amit csak azért próbáltunk ki, hogy egy jót nevethessünk, akár csak a fentebb említett művész koncertjén. Ez alatt van a kalap trágya, aminek minden porcikáján látszik, hogy egy fércmű. (Általában a filmből készült videojátékoknak itt bérelt helyük van.) És el is érkeztünk az új kategóriához, azaz a Shaun White Skateboarding Wii portjához. Ünnepeljük az új királyt!

Eljövend vala!

Az a legnagyobb baj, hogy túl nagy ziccer belerúgni a játékba. De ahogy Pippo Inzaghi is megmondta, a ziccereket illik berúgni. Gördeszkás játék lévén, nem vártam el, hogy legyen értelmezhető története a cuccnak,



de ez a butaság még engem is meglepett. Megy az öt jó barát egy Scooby Doo-féle furgonban, kikötnek egy full szürke városban, amit egy igazgató tart rettegésben, aztán nekiállnak gördeszkázni, hogy színt vigyenek az egészbe. Ennyi, ezt sikerült Ubiéknak megalkotniuk. Lehet, hogy be kellett volna ajánlani nekik a Szomszédok íróját… Összesen kilenc helyszín van a programban, amit nagyjából olyan 4-5 óra alatt ki is lehet végezni. Változatosság? Ugyan kérem, minek az, a neve is eladja a játékot. Cserébe gyűjtögethetünk 5 pixelből álló halálfejes matricákat, amik annyira gázul néznek ki, hogy még Turbo-rágóhoz se adnák őket. Ha már a grafika szóba került! Teljesen komolyan mondom nektek, a Tony Hawk 2 (igen, a PS1-re készült) színvonalasabban volt megtervezve, mint ez! A szereplők még hagyján, a rajzfilmesre vett stílus nagyjából oké, bár a hajnak illene nem 1 kockából állnia, de a környezet mindent büntet. Sivár, kihalt, ricegős. A karakterek animációja a következő fázis. Minden szereplőnek, mert többen vannak ám, van extra mozdulata. A szöszi kiscsaj a





két pixelnyi cickóival a frissen agyvérzést kapottak magabiztosságával szeli a betont, míg a kötelező afro srác a Parkinson-kórosok kecsességével trükközik a rámpákon. Komolyan mondom, ezeket látni kell! De még mindig lehetne akár egy kicsit szórakoztató a cucc, de ekkor beadja az adut: irányítás. Illetve irányíthatatlanság. Pedig én tényleg mindent megpróbáltam: Wiimote+nunchuk, balance board+wiimote és nunchuk, de semmi. Elvileg a kis joystickkel irányíthatjuk a jómozgásút, és a Wiimote-tal trükközünk. Ez úgy nézett ki, hogy amikor megpróbáltam egyenesbe(!!!) hozni a figurát és beadni egy 180 kickflip trükköt, a húgom meglátta, hogy mit csinálok, mintha legyeket hessegettem volna, és olyan jóízű nevetésben tört ki, amit rég hallottam tőle. Gravitáció, fizika? Minek, lényegtelen





elemek csupán. Pedig a metódusban lenne fantázia, de ehhez képest a C64-es California Games-ben szereplő deszkás játék kezelhetősége egy parafenomén. Az egyetlen értékelhető dolog az egészben a zenei blokk. Nagyon frankó kis nótákat válogattak össze, öröm lenne ilyenekre gördeszkázni… Már csak egy rendes játék kellett volna alá.

Ezt miért kellett?

Nem is ragozom tovább, pedig négy oldalt is tele lehetne írni a hibákkal. Szerencsétlen konzol sikítva adta ki a cuccot, sőt, mondanom kellett rá négy rózsafüzért és öt Miatyánkot. Az egészben Shaun White-ot sajnálom. Hogy kinek is ajánlom? Szülőknek, akik szeretnék megbüntetni gyermekeiket a suliban kapott rossz jegyekért. Mindenki másnak nagyon-nagyon messszire kerülendő!



Hpeti

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

2

Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *Ubisoft*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *480p*
Hang: *DPL II*





LAST WINDOW
The Secret of Cape West

A handheld konzolok alapvetően – árkád jelleggel – rövid út közbeni szórakozásra készülnek, habár kétségkívül titulálható a megállapítás egyre inkább csupán egy szimpla sztereotípiának, és mivel igény is van rá bőven, számos exkluzív anyag, sőt akár jellegzetes stílus is köthető a nagysikerű DS-hez. Kalandjátékok játékmenete



például remekül azonosul a touchscreen opció kreatív lehetőségeihez, a nyomozgatós stuffok pedig egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek. Gondolok itt többek között a már-már klasszikus Another Code-ra (Trace Memory), vagy főleg a méltán híres Hotel Dusk-ra 3 évvel ezelőttről – mindkét címnél a Cing gondozásában –, így csak idő kérdése volt, hogy a japán csapat végül visszatérjen ifjú Kyle Hyde barátunkhoz, hogy egy újabb misztikus rejtélyt oldhassunk meg vele detektívesdit játszva.

Folytatásnak azonban nem nevezném a Cape of West-et, még ha körülbelül egy évre a Hotel Dusk történéseire is játszódik, sokkal inkább egy különálló sztori ismerős gameplay-jel és természetesen fiatal exkopó barátunkkal. Kyle egyik reggele nem túl fényesen indul, hiszen nem elég, hogy kirúgják a melójából, még az a boldog hír is fogadja, hogy rövid úton ki kell költöznie bérlakásából, ráadásul amúgy is már pampog az özvegy tulaj a csöpke elmaradásért. Hősünket mégis egészen más események foglalkoztatják, még aznap rálel ugyanis egy rejtélyes levélkére, melyben megbízzák, hogy találja meg a „Scarlet Star"-t – egy különleges ékszert –, mely valamely módon ráadásul még a családjához is kapcsolódik…

A Hotel Dusk ismeretében már kifejezetten otthonosan mozoghatunk a Last Window-ban, mindazonáltal teljesen kezdők is hamar megbarátkozhatnak a gameplay-el, hiszen a komplexebb játékmenet ellenére is minden könnyedén adja magát. Noha a karaktereket jellegzetes képregényes stílusban prezentálják, maga a környezet mégis 3D-s. A touchscreent 2D-s térképként használva szabadon mozoghatunk az egyes helyiségekben, melyet a felsőképernyőn láthatunk viszont virtuális 3D-ben, ha pedig bizonyos pontokat – pl. sarkokat, asztalokat, vagy szekrényeket – közelebbről kívánunk megvizsgálni, elég rákattintanunk a térképen, és máris kiemelik nekünk. Hasonlóan, mint akár a klasszikus Shenmue-ban, itt is számos tárgyat, elektronikai eszközt stb. megnézhetünk, bekapcsolhatunk, vagy megvizsgálhatunk, így gyakran még a leghétköznapibb hasztalan cuccokról is akad némi infó.

A nyomozgatós szabadság ellenére mégsem kell tartani tőle, hogy elakadnánk, vagy véletlenül kifelejtenénk valami fontos dolgot, hiszen a lineáris játékmenet eleve nem is enged tovább az adott helyiségből, míg xy-tól nem kérdeztünk meg valami konkrét fontos dolgot, nem néztünk meg egy speciális helyet – pl. szekrényt vagy dobozkát –, esetleg nem kapcsoltuk be a TV-t, hogy pont halljuk a híreket. A szereplőkkel részben szabadon beszélgethetünk különböző témákról érdeklődve, ami olykor szimplán csak a történetet teszi színesebbé, legtöbb esetben azonban konkrét támpontokat is kapunk, hogy kit miről érdemes kérdezni.





Digitalizált beszéd hiányában csupán lágy nosztalgikus játékzenével kényeztetik hallószerveinket, ellenben szövegelés az akad bőven, így főleg a játék kezdetén gyakorlatilag mást sem teszünk, csak folyamatosan olvasgatunk – beleértve Kyle elmélkedő morfondírozásait –, ám később, mikor már mélyebben megismertük a történetet és a szereplőket, sokkal inkább a tettleges nyomozgatás lép előtérbe.

Gondolkodtató rejtvények egy misztikus történetben közel 20 órát felölelő játékidővel, mely némi angoltudást ugyan igényel, de azért korántsem olyan vészes mértékben. Kifejezetten tetszetősek az olykor fekete-fehér, máskor stílusosan színes képregényes karakterábrázolások, és igen kellemes hangulatot kölcsönöznek a klasszikus '60-70-es évekbeli detektíves filmekre hajazó forgatókönyvnek, így a Last Window pontosan azt az űrt hívatott betölteni, melyet a Hotel Dusk utáni hiány keltett az elmúlt 3 évben.

Krisz



LAST WINDOW

4/5

Kiadó: *Nintendo*
Fejlesztő: *Cing*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -

PROFESSOR LAYTON
AND THE LOST FUTURE



Professor Layton és ifjú Luke barátunk rejtvényei nem hangozhatnak ismeretlenül a kalandjátékok kedvelőinek, hiszen a Level-5 immáron a harmadik epizóddal lepi meg a nyugati játékos szcénát az eredetileg Japánból indult sorozattal, ráadásul már 3DS-en is tervbe lett véve néhány újabb történet.

Dr. Brown és Marty McFly kalandjaihoz hasonlóan ezúttal barátaink is megízlelhetnek egy keveset az időutazás izgalmaiból. Minden egy rejtélyes levélkével kezdődik, melyet, ha minden igaz az ifjú Luke jövőkori énje küldött vissza saját magának. Ráadásul pont akkortájt prezentálja Dr. Alain Stahngun az újdonsült találmányát a nagyérdeműnek, egy időgépet(!), ám a bemutató balul sül el, a tákolmány darabokra esik, a dokinak nyoma vész, csak úgy, mint segédjének, és mindezt ráadásul még tetézi, hogy később további kollégák tűnnek el nyomtalanul. Egy újabb megoldandó rejtély kalapos professzorunknak és ifjú szárnysegédjének, a talpraesett kis Luke-nak.





A sorozat kedvelőinek persze már nem újdonság, de a rajzfilmes kalandjáték báját nem csak a rengeteg animációs átvezető és a sok-sok sztorizgatás adja, hanem a játék szíve-lelke mindemellett sokkal inkább a rengeteg ötletes rejtvény. A Lost Future összesen 168 darabot foglal magában, mellyel kétségkívül kiemelkedik a széria eddigi kínálatából, és ahogy az lenni szokott, a kezdeti relatíve könnyed beugró feladványokat később jóval komolyabb fejtörők is követhetik. Segítség azonban akad bőven, először is az egész nem időre megy, tehát nyugodtan gondolkodhatunk a relaxáló zene mellett, vagy ha nagyon összetett a gondolatmenet, akár még azt is lehalkíthatjuk, hogy teljesen rákoncentráljunk nem elveszítve a fonalat. Lehetőségünkben áll kis vázlatfüzetként a képernyőre is rajzolni, mint átlátszó fóliára a talány „fölé", főleg, ha vizuális rejtvényről lévén szó konkrét objektumokat akarunk kizárni, esetleg útvonalakat tervezni stb. Ha mindez mégsem segítene, minden rejtvényhez számos tippet vásárolhatunk, mindezt nem ingyen persze, hanem az utunk során szemfüles módon begyűjtött speciális érmékkel, és habár az első még kvázi magától értetődő óvodás tipp, a második/harmadik már szinte tálcán kínálja a megoldást. Ugyanakkor eleve számtalan alkalommal lehet tippelni, így rossz válasz esetén mindössze a jutalomként járó Picarate pontok száma csökken, és az is csak egy bizonyos szintig.



Mindezt kiegészítik a minijátékok, ahol pl. figurás matricák gyűjtésével kell egy képeskönyv oldalait a sztorinak megfelelően „kitölteni", illetve egy kis autót kell egy akadálypályán átvezetni, melynél a szükséges információkhoz kalandjaink során fogunk hozzájutni speciális feladatok megoldása során.



Maga a játékmenet a jól megszokott 2D-s point'n clicket követi, mely során rengeteg szereplővel beszélgethetünk, és számos információval gazdagodhatunk, mindezt megannyi tetszetős 3D-s anime átvezetővel és digitalizált dialógusokkal, valamint kellemes muzsikákkal aláfestve a század eleji Londonban. Nem fontos ismerni az előzményt, sőt kezdőként is pikk-pakk beletanulunk az alapokba, az egész eleve kicsit olyan hatást próbál kelteni, mintha egy kis interaktív mangafilmben játszanánk nyomozósdit. A rejtvények tekintetében pedig nincsen konkrét rendszer, hiszen alig akad két egyforma, egyedül egy minimális angoltudás megléte feltétlen szükséges, hiszen elég egyetlen szavacska, vagy egy – sajnos gyakran – fura megfogalmazás félreértelmezése, és máris frusztrálóan zavaros a – később átgondolva amúgy teljesen logikus és egyértelmű – megoldás.



Sok újdonsággal azonban nem szolgál Layton professzorék legújabb kalandja, és habár a tartalom terén kiválóan teljesít, az egész sztorivonal valamilyen szinten csak hatalmas minijáték gyűjteményként jön le, mindez egy bájos anime környezetben, mely talán kissé gyermeteg megközelítéssel kezelendő. Hamar meg lehet ugyan szeretni, de pont az angoltudás feltétele miatt nem ajánlhatom bármilyen korosztálynak, sokkal inkább a stílus ínyenceinek.

Krisz

PROFESSOR LAYTON AND THE LOST FUTURE

4/5

Kiadó: *Nintendo*
Fejlesztő: *Level 5*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -

Krisztől

Hangformátumokról bővebben,

avagy túl az 5.1-en (2. rész)

Továbbfejlesztett analóg hangformátumok

Az előző két hónapban tehát megismerkedtünk néhány fontosabb fogalommal a hangformátumok kapcsán, most pedig vegyük végig hová is fejlődött az analóg térhangzású repertoár. Minden a Dolby Surround-dal kezdődött tehát, 2 diszkrét – tehát sztereó – csatornából előállítható 4 hangsávos formátum, mely passzív mátrix dekódolással állított elő még egy center és egy rear hangcsatornát (mono rear-t, tehát a klasszikus 5.1-es elrendezés szerint a két hátsó hangzása egyezik). Míg a 2 diszkrét csatorna frekvencia tartománya a HiFi standardnak megfelelően a 20-tól 20 ezer Hz-ig terjedt, addig a két előállított csatorna már nem teljesítette ezt, így a center csatorna csupán 100-tól 20 ezer Hz-ig, a rear pedig 100-tól 7 ezer Hz-ig terjedt, ráadásul a két mátrix csatorna nem is volt képes teljesen elkülönülni egymástól. A Dolby Surround továbbfejlesztett változatában, teljes nevén a Dolby Surround Pro Logic-ban már aktív mátrixos kódolást használtak, szinte tökéletes csatorna elkülönülést eredményezve, a 20-tól 20 ezer Hz-ig terjedő frekvenciatartományt pedig már mind a 4 csatornára kiterjesztve. Az igazi forradalmat, ha lehet így mondani, és azóta is világszerte elterjedt közkedvelt 5.1-es térhangzású élményt a Dolby Surround Pro Logic II hozott, vagy röviden csak (Dolby) Pro Logic II (rövidítve: DPL II). Jelfeldolgozása immáron csak digitálisan lehetséges, ám nem véletlenül, hiszen a rear hangfalak sztereóvá váltak, mind az 5 csatornára kiterjedt a 20 Hz – 20 kHz frekvenciatartomány, a mélyfrekvenciák 120 Hz alatti leválasztásával pedig megkaptuk a hatodik „0.1"-es csatornánkat is a teljes 5.1-hez. Most lépjünk egyet tovább, hiszen utóbbi számunkban már beszéltünk a 6.1-es és 7.1-es formátumokról, illetve, hogy létrehozásuknak miért volt létjogosultsága. A 2002-től megjelent Dolby Pro Logic IIx a forrásanyagtól függően 6 vagy 7 mátrixcsatornát is magába foglalhat, természetesen továbbra is minden csatornánál a teljes 20 Hz-20 kHz-es frekvenciatartományt, valamint a Pro Logic II-nél bevezetett mélytartomány-leválasztást biztosítva. Hatalmas előnye, hogy max. 7.1-es kialakításának köszönhetően a komolyabb erősítők mesterien képesek pl. egy térhatású zeneanyag hangszínpad-szélességének virtuális szabályozására. A Dolby mellett ugyanakkor más gyártók is előálltak hasonló megoldásokkal, így a legtöbb házimozis számára nem hangzik ismeretlenül a 6 mátrix csatornából álló DTS Neo: 6, vagy a luxusautókban is használatos Logic 7 rendszer a Lexicon-tól, vagy a Cirrus Extra Surround stb.



A következő lépés már egy további dimenzió bevezetésével járt, hiszen a tavalytól bevezetett 9.1-esre bővített Dolby Pro Logic IIz a fronthangfalakat vertikálisan két felső hangfallal egészítette ki, azaz majdnem a mennyezetre felszerelve. Ahogy a IIx-nél, úgy a IIz-nél is igaz a visszafelé kompatibilitás, így az erre alkalmas erősítők képesek minden hanganyagból még 3D-sebb virtuális kikeverést létrehozni, de az igazi "pláne" a valódi 9.1-es forrásokban van. Natív 9.1-es anyagnál ugyanis tényleg egyértelműen hallani lehet, ahogy mondjuk egy helikopter ténylegesen a fejünk felett száll el, ám ezt a kódolást még egyelőre zömmel csak zeneanyagok, valamint számítógépes játékok használhatják.

Továbbfejlesztett digitális formátumok



A Dolby Digital-ról már esett szó korábban, így tisztában lehetünk vele, hogy bevezetése forradalminak számított a digitális házimozi technológiában, hiszen 5+1 különálló digitális csatornából állt, hangsávonként 20 Hz-20 kHz-es tartományban (plusz a mélynyomó legfeljebb 3-120 Hz, de inkább 20-20 Hz), maximálisan 48 kHz-es mintavételezéssel, gyakran 16, de maximálisan 24 bites szóhosszal, valamint legfeljebb 640, de általában 448 kbit/szekundumos adatátvitelt biztosított. A DTS a maga legfeljebb 1536 kbit/másodperces adatátvitelével és folyamatos 24 bites szóhosszával még jobb hangzást jelentett, a 2002-től bevezetett DTS 96/24 változata pedig még ezt is bőven überelte 96 kHz-s mintavételezésével, zömmel



DVD-Audio hanganya-gok tárolásához, teljes mértékben kárpótolva a hardcore zenerajongók „digitális CD hangzás" által okozott sérelmeit.
A '99-ben megjelent 6.1-es Dolby Digital EX plusz egy mátrix csatornával rendelkezett 5.1-es elődjéhez képest, kibővítve a rear hangtartományt, de visszafelé is kompatibilis volt, így az erre alkalmas erősítők a formátummal bármelyik, nem natív 6.1-es Dolby Digital hanganyagból is képes volt „ál-6.1"-et generálni. Nem sokra rá megjelent a konkurens DTS ES, melynek az első mátrixos változata nem sokban különbözött a Dolby Digital EX eljárástól, ám a „DTS ES Discrete" már minden csatornát külön tárolt, tehát a plusz hátsó centert nem a két hátsó hangfalból keverte ki, hanem már eleve külön csatornaként kezeli.
Végül a Dolby Digital AC3 kódolásán alapuló E-AC3 (Enhanced AC3), azaz a Dolby Digital Plus a Dolby Digital határait tolja ki mintavételezésben és szóhosszban ugyan nem (48 kHz és 24 bit), de annál inkább csatornaszámban, akár 13.1-esig növelve azt, és adatátvitelben is akár 6.144 Mbit/másodpercig.

Mi az az SDDS?

A mamutcég által kifejlesztett Sony Dynamic Digital Sound egy csak moziban használatos discrete 7.1-es digitális hangformátum. Semmiképpen sem lehetne kompatibilis az otthoni házimozi berendezésekkel, ugyanis a klasszikus 5.1-es elrendezést kibővítő további 2 csatorna nem hátul, hanem elöl foglal helyet, azaz a center és a fronthangfalak közé beszúrtak még egy további front hangsáv párt. Mindez érthető okokból a mozikban használatos (90+ %-ban) 2.35:1-es formátumú szuperszélesvásznú filmeknél, és főleg hatalmas, akár 20 méteres vásznaknál nyer igazi értelmet, ám ott annál inkább, hiszen jóval pozícionáltabb hangzást eredményez, akár 2.2 Mbit/másodperces adatátvitelével. Az első SDDS film a Hook lett volna, ám a premiert végül eltolták 1993 nyaráig, a (DTS-el debütáló) Jurassic Park – ha még emlékeztek - akkori mozis riválisáig, az Utolsó akcióhősig. Az ezredfordulóig közel 7000 SDDS kompatibilis filmszínház, és közel körülbelül 1500 SDDS hangzást támogató mozifilm látott napvilágot.

Dolby TrueHD és DTS HD

Végül nem maradt más hátra, mint a legmodernebb új hangformátumok ismertetése, melyet ma már zömmel használunk Blu-ray (és HD-DVD) lemezeken. A Dolby True HD többnyire 7.1-es, de akár 14 különálló csatornát is támogathat, 24 bites szóhosszal, akár 192 kHz-es mintavételezéssel, és gyakorlatilag tömörítésmentes 18 Mbit/másodperces adatátvitellel, de 5.1-es rendszereken is egyértelműen tisztább és szebb hangzást eredményez. A konkurens DTS-HD (Master Audio) hasonló paraméterekkel bír, ám hanganyagoknál akár a 24.5 Mbit/másodperces adatátvitelt is elérheti. Ugyanakkor míg a HD lemezeken tárolt filmek 7.1-es hangzásai utólagosan lettek kikeverve, mozikban a Toy Story 3 volt az első film, mely „igazi" diszkrét 7.1-es hangzást nyújtott (kivéve persze a külön utakon járó SDDS-t).

Végszó

A fejlődés persze sohasem áll le, és természetesen mindig lenyűgöző megszemlélni az aktuális újításokat, mint pl. a THX brutális 10.2-es/12.2 elrendezéseit, vagy nem is beszélve az Ultra HDTV 4320p-s felbontásához párosuló 22.2-es hangrendszeréről. De azért maradjunk a józan ész határain belül, hiszen itt már 24(!) hangfalról beszélünk, és olyan képernyőről, amit 3-4 méteres képátló alatt nem is élvezhetnénk igazán, nem beszélve arról, hogy egy formátum kihasználása nagyban függ a forrás mennyiségétől is. Érdemes tehát elgondolkozni komolyabb erősítőn, komolyabb hangfalakon, vagy akár 3D-s TV-n, de mindezt kizárólag akkor, ha ár/érték arányban, és főleg forrás, valamint kihasználtság tekintetében NEKÜNK meg is éri, valamint alaposan meg is győződtünk róla, hogy saját tapasztalataink alapján (nem pedig marketing reklámok miatt) a „szimplább" formátumoknál már tényleg „többet" szeretnénk. Jó játékot és kellemes házimozizást!



Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Ár: 9.99£ / 1200 MS Pont



Sokak kedvence Sonic, a SEGA üdvöskéje ezúttal újra abban a formában látogat el otthonainkba, amellyel magát a kezdet kezdetén mindenki szívébe belopta, azaz egy jól megszokott, 2D-s platformer keretében. A sorozat kevésbé sikeres, harmadik dimenzióba tett kirándulása után most részben az eredeti fejlesztők



segítségével egy végre igen élvezetes játékot sikerült összerakniuk. Ez részben újrafeldolgozás lett, de sok benne az újítás is, elsősorban a grafikát illetően, ami immáron nem a régi stílust mímeli, hanem HD felbontásban tündököl!

A sztori ott folytatódik, ahol az elődben, azaz a Sonic & Knuckles-ben abbamaradt: miután kis kék hősünkkel elpusztítottuk Doctor Eggman bázisát, Sonic úgy dönt, hogy lazít egy kicsit a barátaival, és új területek felfedezésére indul, de hamarosan kiderül,





hogy jó doktorunk mégis életben van, és elszántabb, mint valaha. Ahogy említettem, csak részben találhatunk majd ismerős pályákat (pl. Splash Hill Zone, amit anno Green Hill Zone-nak hívtak), így a négy zóna, három-



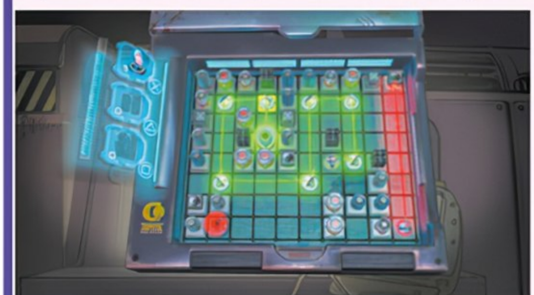
három területének nagyja újdonság lesz mindenki számára, de akik játszottak az elődddel, azoknak igazán sokat fognak jelenteni az ismerős helyszínek (Lost Labyrinth, Casino Street, stb.). A játékmenet maradt a régi, azaz a felgyorsulás utáni óriási sebesség töretlen, ugyanúgy lehet gyűjteni az aranygyűrűket, a jó ütemben végrehajtott ugrások pedig mind úgy hatnak, mint anno. Még az extrák is megmaradtak (sérthetetlenség, pajzs), valamint ha az extra szakaszokon összegyűjtitek mind a hét Káosz Smaragdot, akkor a játék végén lesz egy extra jelenet. A kék süni legújabb kalandjain hamar végigszáguldhatunk (egyedül Sonic a játszható karakter), de ha mindent össze szeretnétek gyűjteni, akkor olyan 7-8 órával számoljatok, ráadásul van egy két fő részvételével játszható versenyzős mód is. Nem túl nehéz a játék, de a záró szakasz utáni főellenféllel a készítők egy kicsit túllőttek a célon. Nosztalgiázásra tökéletes és ezen kívül még három epizód van tervbe véve. Fanoknak kötelező, de az újoncok szerintem előbb próbálják ki a demót!

PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade · EmThor

Ár: 3.99£ / 400 MS Pont

DEAD SPACE IGNITION

Horror játékok terén sajnos nem vagyunk olyan jól ellátva, mint a PS2 vagy az első Xbox idejében. Jelen generációban azonban, ha kevéske valódi borzongást kiváltó alkotással is akadt dolgunk, azok legalább minőségiek voltak. Ilyen volt a 2008-ban megjelent Dead Space (amelynek hazai kiadása az EA-nek



hála magyar felirattal jelent meg), és most a folytatás megjelenése előtt pár hónappal a ráhangolódást segítendő, kiadtak egy interaktív képregényt, ami tartogat pár meglepetést is. Ezt a rövid „játékot" a sajátunknál fejlettebb szolgáltatásokkal rendelkező országokban az előrendelőknek (némi letét fejében) ajándékba adják, és tulajdonképpen egy pre-DLC-nek, azaz előre letölthető tartalomnak fogható fel. Nem tudom még, hogy ez el fog-e indítani egy folyamatot, mint a sima DLC-k esetében, mindenesetre egy figyelemreméltó jelenségről van szó. Az a helyzet ugyanis, hogy ha végigizguljátok az Ignition történetét, akkor majd a Dead Space 2-ben megnyílik egy új választható ruha Isaac számára.



Az izgalmas sztori a Sprawl nevű űrbázison játszódik (ahol a DS2 eseményei is zajlanak majd). A nekromorfok támadása már a küszöbön van, de egyelőre minden békésnek látszik. Az állomás egyik mér-



nökét fogjuk alakítani, akit Franco-nak hívnak, és ahogy halad előre a történet, addig a párbeszédek meghallgatásán kívül, nem tudunk beavatkozni a történésekbe. Ez majd csak akkor fog megtörténni, ha választási lehetőség elé kerülünk (ami vajmi keveset, de javít az újrajátszhatóságon). Ez általában egy probléma megoldásával függ össze, például meg kell javítanunk egy elektromos panelt. Ekkor végre átvesszük az irányítást és a három minijáték egyikét kell abszolválnunk a továbbjutáshoz. Az első fajtában egy elektromos impulzust szimbolizáló jellel kell a gép előtt a célba érnünk, a következőben egy sugarat jutattunk majd célba, legvégül pedig „tower defense" (pl. Pixeljunk Monsters) stílusban mérettetünk majd meg. A baj az, hogy a játék így is rövid, 60-90 perc alatt teljesíthető és az animációk is csúnyák, tehát csak fanoknak ajánlom.

PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade · EmThor

Ár: 9.99£



Sárkánynak lenni jó! Hatalmas szárnyaiddal szabadon repülhetsz a tiszta kék ég végtelenjében, azzal a tudattal, hogy félelmetes lényed tiszteletet ébreszt minden földön éldegélőben. Ezt a csodálatos érzést



eddig csak igen kevés játékban élhettük át – legutóbb talán a PS3-as Lair-ben –, de ennek már pár éve. Szerencsénkre viszont, most itt a PSN-ről letölthető HOARD!

Ebben felülnézetből irányíthatjuk méretes hüllőnket, és az a fő feladatunk, hogy minél több kincset gyűjtsünk össze. Ezt több módon érhetjük el. Először is, a faluba gabonát szállító karavánokra csaphatunk le, vagy akár közvetlenül



magát a búzamezőt gyújthatjuk fel. Másodsorban ott vannak a települések, amelyeket, ha nem rombolunk le teljesen, akkor egy idő elteltével behódolnak nekünk, ami több szempontból is előnyös: egyrészt folyamatosan fog érkezni a fészkünknél levő kincses halomba az arany, amolyan védelmi pénz gyanánt, másrészt a településeket védelmező íjászok sem fognak többet céltáblának használni. Végül királylányokat is elrabolhatunk, akiket addig kell őriznünk a megmentésükre igyekvő lovagok ellen, amíg ki nem fizetik értük a busás váltságdíjat, így tovább gyarapítva vagyonunkat. Némi szerepjátékos vonal is kapott helyet a játékban, amennyiben egy bizonyos mennyiségű megszerzett kincs után, fejleszthetjük pár képességünket, azaz erősebb tüzet tudunk fújni, gyorsabban repülhetünk, vagy egyszerre több pénzeszsákot tudunk felmarkolni, így nem kell mindig visszamennünk a fészkünkhöz, hogy lerakjuk azokat. A több tíz pálya mindegyike más-más elrendezést kapott,



de a közös bennük, hogy mindig adott idő alatt kell (mondjuk tíz perc) a lehető legnagyobb vagyont összeharácsolnunk, amiért bronz, ezüst, vagy arany fokozatú értékelést kapunk. Ezeket online össze tudjuk hasonlítani, de a hálózatos opciók ebben még nem merülnek ki: lehetőségünk van rá, hogy egy gépen, vagy a neten egymást megsegítve, vagy egymás ellen szálljunk (szó szerint) harcba a csillogó érmékért. Egyetlen bajom volt a progival: a kvarcjátékszerű grafika miatt nem éri meg a közel háromezer forintos vételárat, ennek ellenére az addiktív játékmenete miatt tudom ajánlani!

PLAYSTATION Network

EmThor

Ár: 7.99£

SKY FIGHTER

Az első világháború izgalmait virtuálisan átélni vágyók sosem voltak elkényeztetve játékok terén. Ez alól talán csak az árkád stílusú, repülős progik a kivételek. A Sky Fighter személyében azonban újra a felhők fölé emelkedhetünk kis, légcsavaros gépeinkkel. Alapvetően egy 2D-s, könnyed hangulatú, elsősorban



a légi harcokra koncentráló játékról van szó. A teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy egy kitalált konfliktus fog a történet alapjául szolgálni, de a kétfedeles masinák egyértelművé teszik, hogy az első világégéshez hasonló környezetben járunk.

Mindenekelőtt egy alapos betanító mód keretében fogunk megismerkedni az irányítással. Ezt már csak azért sem érdemes reflexből elnyomni, mert a gépek irányítása elég összetett lett: ez abban nyilvánul meg a legjobban, hogy a sebességünk csökkentése és növelése mellett különböző manővereket (főleg átfordulásokat) is kivitelezhetünk, hogy sikeresen el tudjuk kerülni az ellenséges fegyverekből ránk zúdított sorozatokat. Érdemes tehát alaposan felkészülni, mert a huszonegy pályás kampány



során nem mindig sikerült jól belőnie a fejlesztőknek a nehézséget, akiknek ez egyébként már a tizenegyedik PSN játéka (olyanok mellett, mint a Cuboid, vagy a Mushroom Wars), tehát egyébként igen tapasztaltnak mondhatók, ennek megfelelően technikai bakival nem fogunk találkozni. Visszatérve a nehézségre: feladataink átlagosnak tekinthetőek, ezek a későbbi küldetések során sem lesznek megvalósíthatatlanok. Általában lesz egy elsődleges és egy másodlagos cél is, például le kell szednünk az ellenfél vadászgépeit, ezzel párhuzamosan pedig a földi légvédelmi állásokat is lebombázhatjuk; utóbbi azonban egy kicsit nehézkes a faramuci irányítás miatt, de



offline ketten is játszhatunk, s így a három-négy órás történet több élvezetet nyújt. Ami igazán próbára fogja tenni a türelmüket, azok a bossharcok lesznek, mert elég trükkös légi ászokat kell ilyenkor leszednünk. Ha úgy döntötök, hogy levezetés gyanánt másokkal mérkőznétek meg az orsók és dugóhúzók forgatagában, úgy erre online lesz lehetőség, de ha mégsem jönne össze elég ember egy meccshez, akkor a gépi ellenfelekkel lehet kiegészíteni a csapatokat. Csak a kategória szerelmeseinek ajánlom, szerintem csak egy bizonyos réteg fogja tudni igazán élvezni a Sky Fighter-t.

PLAYSTATION Network

EmThor

Ár: 1200 MS Pont

Comic Jumper
The Adventures of Captain Smiley

Captain Smiley kalandjai kétségkívül hatalmas mosolyt varázsolnak a búskomor arcokra. Egy húsvér smiley-face Superman testtel megáldva, és egy nagyszájú szerencsecsillaggal a mellkasán bizony nem mindennapi hősfigura a képregények világában. In medias res csöppenünk bele az akció kellős közepébe, mikor egy hölgy kiszabadításához hívnak minket, ám hamar



kiderül, hogy csupán egy csapdáról van szó, melyet az agyturbósítót viselő – kissé szétcsúszott – Dr. Winklemayer állított hősünknek. Némi belevaló odamondás, majd indulhat is a csihipuhi, először jóllakott nehézfiúkkal, majd csini, ám annál veszélyesebb robotkisasszonyokkal az életünkre törve, eljutva végül a helikopteres boss-harchoz. Ezután azonban vége a mókának, és munkanélküliként sorra más különböző stílusú képregényeknek lehetünk csupán vendégei, így az eredeti színes cellshaded környezet





után szerepelünk retro fekete-fehér, vagy akár ókori komorabb környezetben is, összesen 11 szinten át. A vicces körítés így természetesen folyamatos és színes szórakoztatásra törekszik, ám a gameplay maga nem sokban különbözik, hiszen alapvetően egy pörgős beat'em up és jump and run keverékről van szó, melynél legtöbbször a két és fél dimenziós környezetben rohanunk balról jobbra, kivéve egyes eseteket, melyeknél pl. egészen más kameranézetre váltva lövöldözhetünk szabadon. Az alapvető ütlegelésen



túl kiemelkedő szerepet kapott a shootereknél már jól megszokott két analóg karos irányítás is. Captain Smiley kalandjai tele vannak jópofa eredeti figurákkal, őrült, vagy éppen sármos rosszfiúkkal, valamint akár hatalmas szörnyekkel is, és „mellesleg" tekintélyes lökhárítókkal megáldott – hús-vér vagy robot – hölgyeményekkel. Bázisunkra visszatérve statisztikákat nézegethetünk, hőskollégákkal trécselhetünk, illetve – a küldetéseken szerzett pénzösszegektől függően – különböző upgrade-eket eszközölhetünk, plusz híresebb karakterek – mint The Maw vagy Splosion Man – bőrébe is belebújhatunk. Mozgalmas akció igen nagy nehézségi kihívással, főleg hardcore árkádjátékosoknak, de sajnos csak pár órás igazi játékidővel, és kissé monoton játékmenettel, de legalább jó sok vicces dumával.

XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 1200 MS Pont

HYDROPHOBIA

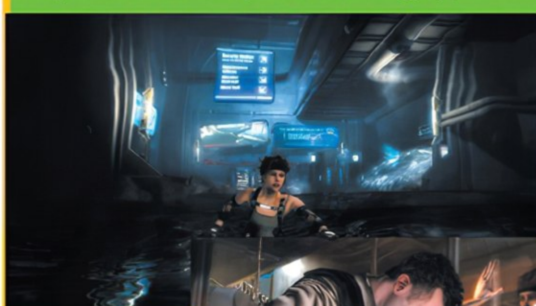
Ahogy sok más nagyobb cím fej-lesztési kálváriájának is lehettünk már szemtanúi, az eredetileg teljes játéknak indult Hydrophobia jövője is évekig bizonytalan volt, ám végül alacsonyabb költségvetésű szimpla árkádjátékra degradálódott, és habár egyelőre X360 exkluzív, PS3-as valamint PC-s megjelenése is tervbe lett véve.



Víziszonytól szenvedő hősnőnk, Kate Wilson a lehető legrosszabb rémálmával kénytelen szembenézni: egy süllyedő hajó roncsai között kell folyamatos küzdelmet folytatnia életben maradásáért, mikor terroristák elárasztják a hatalmas óceánjárót. Egyszemélyes hadseregként csak a műszerész hölgy állhat a bajkeverők útjába, mely nem csak harci tapasztalatlansága, hanem kellemetlen fóbiája miatt első hallásra igen csak lehetetlen feladatnak bizonyul, de ne is várjunk túl mély benyomásokat a történettől, vagy akár drámai jeleneteket, amit a cím sejtetni kíván.



Az ügyességi akció TPS játékmenetben akrobatikus ugrabugrákkal küzdjük át magunkat a termek és folyosók roncsain, vagy éppen víz alatt úszva, valamint egy szimpla pisztollyal felvértezve szállhatunk szembe rosszfiúkkal, némi fedezékrendszeres opcióval. Ugyanakkor nem is pusztán a –





kissé kezdetleges – tűzharcokon van a hangsúly, sokkal inkább a különböző ötletes csapdákon, pl. egy szétlőtt hordó, vagy elektromos kapcsoló, mely agyonrázza az arra tévedőket, de az akció mellett némi fejtörésre is szükség lesz az egyes kódok aktiválásához, és különböző szerkezetek meghekkeléséhez. A játék saját „Hydroengine" motorral felvértezett vizualitása ugyan első látásra nem éppen szemkápráztató, ám igen kellemes fizikával áldotta meg a folyosókat elárasztó víztömeget, így az elkeresztelése igencsak méltónak bizonyult, hiszen a ránk is reagáló hullámzó víz komoly elismerésre ad okot. Nem úgy, mint a kb. 5-6 órás játékidő, mely árkádjátékhoz mérve persze elfogadható, de néhány érdekes ötleten túl akkor sem (sokkal) több egy átlagos TPS-nél.

XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 800 MS Pont

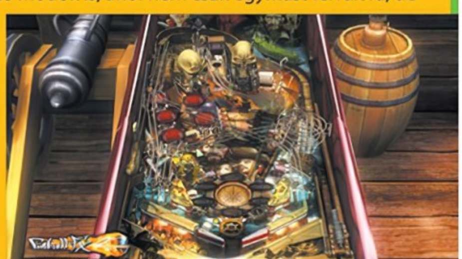
Pinball FX 2



A Zen Studio fejlesztéseit már csak azért is érdemes nyomon követni, hiszen magyar csapatról lévén szó egy picit nekünk is hízhat a májunk egy-egy sikeresebb darab megjelenésekor. A Pinball FX, ha nem is feltétlenül a legpopulárisabb árkádjáték, de stílusában mindenképpen kiemelkedő, és semmiképp sem veszett el a szürke tömegben szerény 2 milliós vásárlói réteget súrolva. A folytatásban természetesen az előd sikerét meglovagolva egyrészről számos újdonságot eszközöltek, másrészről az első rész rajongóinak is kínál frissítési lehetőségeket, valamint próbapályákat az új játékosoknak. Na, de mi is változott igazán az egyes számú versenyző óta? Három kulcsszó: külcsín, fizika, valamint természetesen tartalom, ráadásul jó hír a kétkedőknek, hogy a demóban az összes asztal kipróbálható. A régebbi pályák át lettek dolgozva, a kihívás vadiúj achievementekkel bővült, ráadásul minden flipperrajongó legnagyobb örömére négy további asztal is letölthető. Extra játékmódok, új pontozási rendszer, a világranglista mellett pedig opcionálisan saját kis közösségünkön belül is összemérhetjük tudásunkat, és akár video chaten is társaloghatunk játék közben. Aztán ott vannak még a többjátékos módok is, ahol nem csak egymást felváltva, de stílusában unikumként osztott képernyős módban is versenyezhetünk (sajnos nem online). Nagyon kedvező árú árkád móka (előző rész birtokában akár ingyenes), ám a hardcore gyűjtők teljes kielégítéséhez már borsósabb összeget kell kicsengetni, ha minden különleges asztalt magunkévá akarunk tenni. Felfogható persze egy szimpla DLC-nek, de mellette szól a javított csilivili tűéles HD grafika, a még realisztikusabb fizika, így a golyó pattogása még inkább hasonlít a valóságra, és hát ott vannak a teljesen személyre szabható beállítási lehetőségek az asztaloknál. Röviden és tömören, rajongóknak szinte kötelező, de mindenkinek nyugodt szívvel ajánlom, aki csak egy jót kíván flipperezni.







XBOX LIVE arcade

Krisz

Ár: 9.99£ / 800 MS Pont

Costume Quest



Egy varázslatos történet a Psychonauts és Brütal Legend alkotóitól, kedves kis szerepjátékba csomagolva a klasszikus PS korszakra emlékeztető Costume Quest játékmenetét. Egy vitatkozó testvérpár Reynold és Wren kalandjai egy félelmetes, ám annál izgalmasabb Halloween estén, a tipikus amerikai kisvárosi kosztümös édességgyűjtögetés divatját követve, mely nem sokkal később egy izgalmas fantáziavilággal párosul, mikor egy zöld kobold Reynoldot elrabolja. Persze az undok kis lények is mi mást kereshetnének, mint édességet, az egyik testvérke pedig igencsak ínyenc falatnak bizonyul, a nővérkének pedig nincs mit tenni, muszáj kiszabadítania kisöccsét. A gyermeki fantázia pedig csak itt indul be igazán, hiszen édes kis kosztümünk nem csupán óvodás cucc, hiszen a robotnak öltözött nővérke igazi mechává alakul a küzdelmek során, méghozzá kőkemény időzítős körharcok kivitelezésével. A csaták és képességek persze kosztümönként változnak, melyet a később hozzánk csatlakozó új kalandor barátaink hordanak, több speciális támadó, illetve gyógyító opcióval is felvértezve. A lépten-nyomon begyűjtött kis édességekkel pedig még tovább fejleszthetjük repertoárunkat, és természetesen a harcok során is fejlődünk. Hála a folyamatos újdonságoknak, a kissé gyermeteg – vagy legalábbis kissé extravagáns – küzdelmek így szórakoztatóak maradnak, és jól beleillenek a barangolós kis kalandba. A fő öcsike-megmentős küldetésen túl számos kisebb feladatot is teljesíthetünk, kezdve kapásból robotszerelésünk elveszett darabjainak meglelése, rengeteg édesség megszerzése, vagy éppen elveszett gyermekek előkerítése. A három nagyobbacska helyszín bejárása és felderítése szórakoztató és habár maga a játékmenet, valamint a körharcok nem kecsegtetnek semmi igazán különleges újdonsággal, a koboldokat és egyéb misztikus figurákat felvonultató történet az első percektől magával ragad, és már csak a vicces a rajzfilmes körítés miatt is megér egy misét.









PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

Krisz

Minon: Everyday Hero















Ma végre jól vagyok és pont. Pár hónappal ezelőtt megkaptam Magyarország egyetlen (nem kamu) multiplatform játékmagazinjának kultúrfelelősi posztját, ami már önmagában is egy rohadt jó dolog, most pedig Balázs rábólintott a fősodorból kiesett játékokat bemutató rovat ötletére, ami amúgy már régóta forrt a kis buksimban. Gyorsan vázolnám is, hogy itt most miről lenne szó: ha rápillantotok a Konzol Magazin címlapjára, nagy eséllyel a hónap legtöbbek érdeklődésére számot tartó címe fog visszamosolyogni rátok, amit általában a tesztre fordított oldalak száma is híven tükröz. Létezik azonban rengeteg olyan alkotás, melyek más megjelenések árnyékában vagy egyszerűen csak témaválasztásuk okán a legtöbb gamer látóköréből kikerülnek... vagy még gyakrabban nem is kerülnek bele. Rejtett kincsek ezek, amik bár általában tökéletesen hozzáférhetőek bárki számára (maximum egy amerikai import árán), mégse képesek nagyobb tömegeket vonzani. Ezen gyöngyszemeket fogom ezentúl hónapról hónapra bemutatni, lefedve az összes jelenleg aktív platformot illetve játékstílust.

Indulásként jöjjön egy igazi hamisítatlan japóság az elborultabb fajtából. A Wii exkluzív Minon: Everyday Hero alapötlete gyerekkorunk egyik meghatározó élményét, a dominózást alakítja át egy ritmusjátékba oltott bizarr platformerré. Minont, a hétköznapok szuperhősét alakítva leginkább az emberek csip-csup gondjait kell majd megoldanunk, úgy mint lufi lehozatal a fáról, popkoncert közönségének fellelkesítése vagy a telefon felvételében való segítségnyújtás(!!!), de a végén persze csak meg kell menteni az egész várost az ufóktól. A fenti kis „történetek" jellegzetesen agyamament/fárasztó stílusban kerülnek tálalásra a pályák között, de igazából akárcsak a Katamari sorozat átkötései, funkciójuk kimerül abban, hogy valami alapot szolgáltassanak a pálya egyik feléből a másikra történő rohanáshoz. Nem véletlenül említettem meg pont a gombócgyúró szimulátort, hiszen a Minon stílusilag furcsa módon a Namco sorozatához áll a legközelebb. Igaz, itt nem lehet az embereket és tárgyakat feltekerni, hanem helyette dominóként hasznosíthatunk minden létező pályaelemet az állatoktól kezdve a sövényen át egészen a panelházakig. A küldetések célja általában bizonyos helyre való eljutás vagy meghatározott számú tárgy felvétele, a nehézséget pedig az adja, hogy a tereptárgyak között sokszor méretes rések tátongnak, ahová nekünk kell lepakolni dominószetteket, ez viszont az itt Minonaide néven futó energiánkból von le kisebb nagyobb adagokat és ha az elfogy... igen, akkor beköszönt a gémóver. Feltölteni úgy lehet, ha köpenyes hősünk lépéseikor ritmusra rázunk egyet a Wiimote-on, mely mozdulatsorba



elég gyorsan bele lehet fáradni, kivéve, ha a női nemet csak képekről, illetve mindenféle cenzúrázatlan tartalmú videókból ismerő hímnemű tizenévesek csoportjába tartozol. A nagyobb problémát általában a pályákra kiszabott időkorlát jelenti, mely kombinációja a szemetebb feladatokkal (az állatkert teljesítéséhez nem árt pár odakészített kispárna, hogy puhára essen a kontroller) néhol rengeteg újrakezdést eredményez, ami abból a szempontból jó, hogy némileg kitolja a játékidőt, ugyanis alig pár helyszín kapott helyet a lemezen. A tiszta játékidő persze változhat a játékos bénaságának fokától függően, de még a kacskakezű egyedeknél se igen lépheti túl az 5-6 órát, mely tökéletesen elég lenne ha letölthető címként forgalmazták volna a gémet (ezt támasztja alá a rajzfilmszerű és stílusos, ám két generációval lemaradt grafika), de a Minon dobozos verzióban jelent meg, ami elég vészes ár/érték arányt vetít előre, de mondjuk az is tény, hogy ahol lehet kapni a cuccot, ott általában bődületesen olcsón mérik. A Story mód kipörgetése után egyébként lehet még szöszölni a kis gyűjthető izék felszedegetésével, plusz az addig elzárt helyszínek is megnyílnak így új utakat megnyitva... az eddig sikertelenül keresett gyűjthető izék felszedegetésére.



A stuff hangulata és stílusa szerény véleményem szerint bőven képes feledtetni a rövidség bődületes pofátlanságát (mondjuk nem hiszem, hogy ilyen prezentáció mellett túl sok meló lett volna kétszer ennyi helyszínt készíteni) így egy komolyabb stuff után tökéletes levezetést nyújthat, de persze csak akkor ha beveszi a gyomrod a már-már veszélyes szinten mozgó debilséget illetve elvontságot.

Minon: Everyday Hero
(Red Entertainment / Nordcurrent)

My World My Way Dungeon Maker





Jellegzetes viselkedésforma a múltat visszasíró videojátékos emberpéldányok körében a jelenkori RPG felhozatal elmarasztalása a „fantáziátlan", „unalmas", illetve „önismétlő" szavak kombóba fűzött használatával, és ezzel egyidejűleg az egy (kettő-három) generációval korábban megjelent műfaji darabok könnyes szemmel való felemlegetése. Nyilván ebben annyi igazság van, hogy az éteri PS1-PS2 érához képest valóban kevesebb a témában érkező mindentvivő cucc, de új és formabontó ötletek igenis vannak, csak a megtalálásukhoz kell a fókuszt az asztali gépekről a handheld szekcióra, és azon belül is a Nintendo DS-re állítani.

A Global A Entertainment kétszer tett kísérletet a JRPG stílus megreformálására, melyből a Dungeon Maker címre hallgató első szárnypróbálgatás még nem volt az igazi, de a később tökéletesen működőképessé váló játékmenet alapjai már ebben a műben megvoltak mikroszinten. A mágikus beszélő ásót(!) megtaláló fiú története annyiban különbözik egy átlagos dungeon crawlertől, hogy ezúttal nekünk kell kialakítani magát a helyszínt is (yep, erre kell a varázsásó), hogy aztán később first person nézetből, a klasszikus körökre osztott JRPG játékmenet szabályai szerint levadászhassuk a beköltöző lakókat. Persze figyelni kell arra, hogy melyik lény milyen típusú szobában érzi jól magát és aszerint berendezni, illetve bővíteni álmaid dungeonét, majd ha minden klappol, irány a következő kihívás a következő kialakítandó katakombával. Maga az alapötlet eleinte jól működik, mivel az építős/berendezős/harcolós szakaszok biztosítják a megfelelő változatosságot, de idővel sajnos óhatatlanul beköszönt a monotónia és itt véget is érhetne a bájosan debil világ sorsa, ha a stúdiónál nem gondolták volna úgy, hogy adnak még egy esélyt a franchise-nak és készítették el egy évvel később a My World My Way-t. Aki próbálta már a DM-et, vagy esetleg látott pár képet róla itt most kerekre tárt szemekkel gulpoghat eleinte, mivel a grafikai motortól kezdve a városok, ill. emberek kinézetén keresztül a dungeonök kialakításáig minden tökéletesen megegyezik az előzményben látottakkal... és teszem hozzá, már ott is meglehetősen fapadosnak számított a prezentáció.



Persze nyilván nem ez a lényeg, de azért elvárna némi fejlődést az ember, de mondjuk legalább itt egy fokkal kevésbé aglylöveses a kerettörténet, amely szerint Elise a királyság maximálisan elkényeztetett hercegnője unalomba fulladó partiján első látásra beleszeret egy kalandozóba, ám a srác durván lesajnálja őkelmét, mire válaszképpen hősnőnk dacból elindul megfenyíteni a környéket rettegésben tartó szörnyet, ezzel bizonyítva rátermettségét. Mivel a csaj fekete öves bőgőmasina, aki eddigi életében hisztivel bármit elért, amit csak akart, így a kalandok során a HP, illetve MP mellett legalább olyan fontosak lesznek a rinya, azaz pout pontjaink, mellyel gyakorlatilag mindent a kedvünk szerint alakíthatunk majd. Például tegyük fel, hogy az egyik küldetéshez egy bizonyos fajta virágot kéne keresni, ami tudvalevőleg csak a réteken nyílik, körülöttünk viszont zord sivatag van ameddig a szem ellát. Magadban átkozódva visszamennél az előző helyszínre gyűjtögetni? Felejtsd el! Ebben a játékban elég belépni a pout menübe és hopp, a homokdűnék helyett máris ott terem egy gyönyörűen virágzó mező. A túl erős ellenfelek miatt nem jut időd élvezni a tájat? Nekiállhatsz tápolni, hogy erősebb legyen a karaktered vagy... nyafogsz egyet és máris pár szinttel alacsonyabb opponensekkel nézhetsz szembe. Még ennél is rosszabb, amikor a nyakadba sóznak egy olyan küldetést, amivel csak a baj van és totál lejárod a lábad míg teljesíted. Nos, ha kellően fejlett a nyafi technikád máris elfelejtheted a bút és boldogan foghatod utadat, kezedben a megszerzendő tárgyat anélkül hogy kitetted volna a lábad a biztonságot jelentő (menteni, felszereléseket és tárgyakat venni/eladni és regenerálódni is itt lehet) faluból.



Amint látjátok ebben a játékban a pofátlanságnak nincs felső határa (azért a bossokat le kell győzni...), de még így is bőven lesz részetek kihívásban, hiszen a készítők helyenként erősen túllőttek a célon nehézség terén. Még úgy is, hogy Elise-nek van egy állandó segítőtársa, aki tulajdonképpen egy nem túl veszélyes rózsaszín nyálka, ám magáévá teheti a legyőzött ellenfelek testrészeit, így idővel Frankensteint megszégyenítő lényt faraghatunk belőle. Bár a hisztis/szörnyépítős rétegek lehántása után a MWMW-ről villágyorsan kiderül, hogy valójában egy bunkósbot egyszerűségű dungeon crawler beöltöztetve szép, újnak látszó, figyelemelterelő ruhába, de maga az alapötlet van annyira zseniális, hogy mindez ne számítson, mert hát tegyük a szívünkre a kezünket: hány RPG-ben kívántuk már, hogy bárcsak át lehetne ugrani a következő értelmetlen questet/ellenfelet vagy magától a zsákodba huppanna a kötelezően összegyűjtendő 250 csipkebogyóból az utolsó nyolc? Na pontosan erről van szó. A Global A Entertainment csapata megérdemli a feltétlen tiszteletet, mert annyi év várakozás után végre valahára a játékos kezébe adták a dolgok menetének irányítását (Fable 3? Piha!), elvégre ez most már tényleg a Te világod, pont ahogy Te akarod...







Dungeon Maker
(Global A Entertainment / Rising Star Games)
My World My Way
(Global A Entertainment / Atlus)

eszgé

Szollár Gergővel

THE EXPENDABLES
A feláldozhatók

Sylvester Stallone újkori karrierje egészen érdekes íven mozog, mert míg egykori pályatársai egyenesen DVD-re forgatott szemetekkel tengetik napjaik hátralevő részét, vagy kétségbeesetten próbálnak az A ligában maradni, esetleg Kalifornia csip-csup ügyeit igazgatják, ő a manapság dúló nosztalgiahullámot pofátlan módon kihasználva sorra éleszti fel karrierjének korábbi állomásait. Ennél már csak az a tény durvább, hogy a Rocky és a Rambo újrája is a régi részekhez méltó, igényes kivitelben tértek vissza a vászonra, mely siker a stabil rendezés mellett annak is köszönhető, hogy Sly nyíltan felvállalta, hogy korábbi ikonikus karaktereivel együtt bizony ő is megöregedett, és jócskán túl van már pályája csúcsán – ami az akciósztároknál ugye tabu téma. Ezekkel a keserű, korábbi ideáikból kiábrándult szereplőkkel nem csak az őket belengő retró filing miatt könnyebb azonosulni, mint az ezüstvászon jelenlegi hőseivel, hanem mert a figurák pont olyan emberiek és esendőek, mint mi.



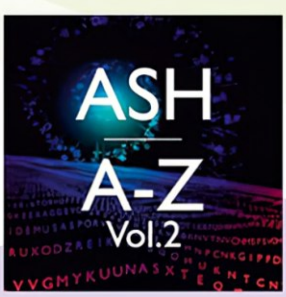
Ha így nézzük a dolgokat már nem is annyira meglepő az Expendables körül kialakult hisztivel kevert hájpfergeteg, hiszen a cucc egyfajta ironikus fejbiccentés és tisztelgés a hőskorszak békategóriás akciófilmjei előtt. Stallone azonban nagyon okosan nem direkt paródiában gondolkodott (a fent említett két remake-hez hasonlóan most is saját maga ült a rendezői székben), hanem az önmagukban kifejezetten korrektül festő akciójelenetek közé ékelt párbeszédek és a direkt banálisra hangszerelt cselekmény helyezik idézőjelbe a látottakat. Bár ebben az esetben nyilván sokadlagos szerepet tölt be, térjünk ki azért pár szó erejéig a sztorira, mely a bárki által felbérelhető ám messzemenőig önérzetes zsoldoscsapatról, kegyetlen dél-amerikai diktátorról és az ő lázadó kislányáról, valamint a már ránézésre is nagyon gonosz Eric Robertsről szól. Az eseményekre garantáltan rá fog ismerni mindenki, akik a nyolcvanas-kilencvenes években a Pom-Pom mellett mondjuk a Kommandó rózsakaszálós jeleneteit bámulta feltétlen áhítattal. A jó érzékkel felépített jelenetek mellett a film talán legnagyobb erényét a stáblista jelenti, mely az olasz csődör mellett olyan neveket tartalmaz, mint Jason Statham, Dolph Lundgren, Jet Li, Mickey Rourke, Steve Austin és a már korábban kiemelt isteni Eric Roberts. Utóbbi filmes legenda már a Killers zenekar Mr. Brightside c. számához készült promóban, illetve a Dead Or Alive főgonoszaként is bizonyította, hogy van érzéke az öniróniához, de ahogy ebben a filmben ripacskodik (szigorúan napszemüvegben), az minden eddigi próbálkozáson túltesz, ezzel könnyedén bezsákolva vetélytársai orra elő a legemlékezetesebb alakítás címét. A többiek amúgy hozzák a tőlük elvárhatót, Stathamnek például pont olyan hülyén áll a szerelmi drámázás, mint bármelyik másik „komoly" filmjében. Külön kiemelném Arnold Schwarzenegger meglepetés szereplését, akinek bár jelenléte egy alig 3 perces jelenetre korlátozódik, de amit Stallonéval ketten levágnak, azért már bőven megéri jegyet váltani a cuccra. Meg egyébként is, ha nem irtóztok a nosztalgiamenetektől és az „olyan-rossz-hogy-az-már-jó" típusú Filmplusszos akció marhaságoktól, akkor az Expendables kétség kívül eséllyel pályázhat az év legszórakoztatóbb bűnös élvezete titulusra!

The Expendables - A feláldozhatók
Műfaj: *Akcióblődli*
Rendező: *Sylvester Stallone*
Szereplők: *Sylvester Stallone, Eric Roberts, Jason Statham, Dolph Lundgren, Jet Li, Mickey Rourke*
Forgalmazó: *Palace Pictures*



ASH





Amikor utoljára írtam egy másik újság kultúra rovatában az Ashről, éppen 2004 végét tapostuk, a brit indie szcéna a robbanás előtti utolsó fázisában volt, a Meltdown album energiától duzzadó hangzása pedig végleg bebetonozta Tim Wheelert és haveri körét a legmagasabb móka mutatóval bíró bandák közé. Mint később kiderült, ez fordulópont volt a zenekar életében, hiszen a 3 évvel később érkező Twilight of The Innocents nem csak a hangzást váltotta szelídebbre, hanem egyben elköszönt a zenekar ikonikus basszercsajától Charlotte Hatherley-től... és az albumkiadástól. Mint az Ash kvázi rajongója természetesen ennél a pontnál majdnem elmorzsoltam egy pár rejtett könnycseppet, ám hamarosan kiderült, hogy a banda csak az LP kiadást hanyagolja és az eredeti, Sárlott előtti felállásban fognak kiadni kislemezeket immár digitális úton. Az A-Z projekt lényege az volt, hogy 2009 végétől kezdve két hetente kidobnak az angol ABC egy-egy betűjéhez rendelt szinglit, ezzel villámgyorsan alkalmazkodva az új idők zenehallgatási szokásihoz (mivel ugye a legtöbben ma már számokat hallgatnak teljes lemezek helyett). Szerencsére gondolván az oldszkúl vásárlókra idén tavasszal kijött fizikai formátumban is a dalok első fele (A-M), a maradékra (N-Z) pedig csak októberig kellett várni, ezzel CD-n is teljessé téve az ábécézést. Persze könnyen felmerülhet bárkiben, hogy eme gyűjteményes kiadások tulajdonképpen úgy is nézhetőek, mint két stúdióalbum, mely alapjaiban értelmetleníti el az egész terv lényegét, ám ezen az apróságon most jótékonyan lendüljünk túl és vigyázó szemeinket, oppardon füleinket vessük inkább a hangzóanyagra. Az Ash fénykorában az éles gitárriffekről, fülbe mászó refrénekről és az elképesztő mértékű ifjonti hévről volt ismert, dalaik az agyat átugorva rögtön a szívbe hatoltak, hogy onnan spirálisan szétterjedve a szervezetben, tökéletes kedélyállapot javítóként fejtsék ki hatásukat. Nos örömmel jelentem, hogy a recept két alapvető eleme még mindig megvan, ám időközben a srácok felnőttek, amivel párhuzamosan a zene is lehiggadt, komolyabbá és átgondoltabbá vált. Ettől szerencsére nem vált unalmassá a zenekar, a dinamika és dallamosság a régi (az Ichiban akár a régi lemezekre is felfért volna), de változatosabbá vált az összkép, akad 10 perc fölé nyúló kísérletezős instrumentális darab (Sky Burial), kétszálgitáros ballada (Change Your Name), a Binary és a True Love 1980 pedig elektronikus effektekkel dúsítják fel a hangzást. A Vol 1. lemez első 5000 példányához ajándékba jár az A Is For Ash című doksi is DVD-n, melyen élő fellépések, kulisszák mögötti jelenetek és a stúdiózás mozzanatai örökítődtek meg. Számomra ez a két cédés, 26 dalon + a bónusz trackeken átívelő utazás egyike az év legkiemelkedőbb popteljesítményeinek, de hát én ugye erősen elfogult vagyok a témában, így döntsétek el ti, hogy a There Is Hope Again (az utolsó szingli a sorozatban) utolsó taktusai után hogyan értékelitek a hallottakat.



Ash - A - Z Vol. 1.
/Atomic Heart Records/
Ash - A - Z Vol. 2.
/Atomic Heart Records/

HELLBOY

A pusztítás magjai

Egy alapból is elvont képregénysorozat hazai terjesztésébe akkor belekezdeni, amikor az abból adaptált utolsó mozgóképes epizód két éve futott a vásznakon, finoman szólva sem tartozik anyagilag a legszerencsésebb kimenetelű lépések közé. Szerencsére a Cartaphilusnál úgy látszik a zsebek megtömése nem tartozik az elsődleges szempontok közé, így idén tavasszal a hazai piac egyik régóta fájó hiányosságát hozták el nekünk, sőt még arra is figyeltek, hogy a fősztori mellett egy kis bónusz tartalommal is kedveskedjenek.
Hellboy karakterével gondolom az alapokat némiképp kilúgozó/idealizáló első, illetve a parádésan megvalósított második filmes epizód, vagy a hozzá kapcsolódó borzasztó minőségű legutóbbi játékadaptációk kapcsán mindenki találkozott már. Aki mégsem, annak elég rápillantani a mellékelt borítóra: egy vörös, általában dühös, kő kezű démonról szól a fáma, kit gonosz erők idéztek világunkra, ám ironikus módon ahelyett, hogy segédkezne annak elpusztításában, az egyetemes jó szolgálatába állva a Paranormális Kutató- És Védelmi Hivatal soraiban aprítja az emeletes ház nagyságú szörnyeket. A Pusztítás magjai viszonylag kevés időt hagy az eredettörténet felgöngyölésére, ami azért is különösen bölcs döntés volt, mivel az abban szereplő okkult náci hülyeségek bár a dolgok jelenlegi állását tekintve úgy látszik örök témának számítanak, alkalmazásuk pont olyan mértékben számít ásításra ingerlő lerágott csontnak 2010-ben, mint a képregény eredeti megjelenésének időpontjában (1994). Van egy erős sejtelmem, miszerint Mignela egyfajta szoftos stílusparódiába oltotta eme alkotását, mert hát viszonylag nehéz komolyan venni egy olyan szereplőt, kinek bal szemüveglencséjének helyét egy horogkereszt foglalja el, viszont ennek némileg ellentmond az előszó, melyben Robert Bloch amellett, hogy burkoltan lefikázza Andy Warholt, nem restelli kijelenteni, hogy a Hellboy az irodalom szintjére emeli a képregényt. Aha. Jane Austen azért semmiképpen sincs veszélyben az enyhe Lovecraftos beütésű, alapvetően ismert panelekből építkező sztoritól, mely az elveszett Cavendish expedíció körül bonyolódó eseményeket a címszereplő nevelőapjának halálával állítja sebességbe, hogy aztán meg se álljunk egy tó partján álló, azaz igazából fokozatosan belesüllyedő átok sújtotta kastélyig. Az eredetiség hiányát leszámítva izgalmas és szórakoztató utazásban vehet részt mindenki, aki kipengeti az ízléses csomagoláshoz képest egészen barátságos 2480 forintos vételárát a Pusztítás magjaiért. A többnyire kevés színre lefojtott (nyilván, hogy Hellboyt égő vörös bőre még inkább kiemelje a környezetéből) rajzok egészen lenyűgöző hatásfokkal tudnak működni, ezzel szinte beszippantva az olvasót a kötet borongós világába. A gyalázatosan gyenge béhorroros csavarral záródó fő történeti szál mellett két korai kisebb történet is helyet kapott a kiadványban, egy igényes kivitelezésű art galéria mellett, így a képregény-fanatikusok, ill. új belépők mellett az ünnepi szezon örök tanácstalan ajándékvásárlóinak is érdemes felvésni a listára ezen könyv címét.



Mike Mignola / John Byrne:
Hellboy 1. - A pusztítás magjai

THE TV SET

TV játék

Gondolom nem sokan szoktatok a kedvenc sorozatotok megtekintése előtt/után/közben a kényelmes fotelben/kanapén/ágyban arról elmélkedni, hogy vajon milyen folyamatok során juthatott el a vicces/szomorú/akciódús (jó, abbahagyom) darab odáig, hogy tévénézők milliói bámulhassák tátott szájjal a történéseket. Pedig a maga nemében egy pilotig való eljutás is lehet épp olyan izgalmas, mint vámpírok után rohangászó csöcsös csajokat bámulni heti 40 percben. A TV játék, bár nem tárja fel a folyamat egészét, mivel a főszereplő forgatókönyvét már elfogadták és csak a szereplőválogatás utolsó fordulójától kapcsolódunk be az eseményekbe, kifejezetten érdekes körképet fest a stúdiórendszerről és annak nyomás alatt eldeformálódó személyiségű szereplőiről végtelenül szellemes, vitriolos stílusban tálalva.



Mike Klein fekete humort és drámát ötvöző sorozatötletét éppen most fogadta el az egyik vezető csatorna, felesége pedig hamarosan világra hozza első közös gyermeküket, így joggal feltételezhetné, hogy az élet alapvetően egy tök jó dolog, ám a közelgő katasztrófa szele már akkor érezhető, amikor a vezetőség két főszereplőjelölt közül a szimpatikus altersrác helyett egy tehetségtelen ripacsot választ ki főszerepre Mike kifejezett ellenkezése ellenére. Lenyelve a méretes békát el is indulhat a pilot epizód forgatása, ám a profitorientált főnöknőnek az a zseniális ötlete támad, hogy az események mozgatórugójaként funkcionáló öngyilkosság túlságosan lehangolná a köztudottan remek ízlésvilággal bíró átlag tévénézőket, ezért a főhős idősebb testvére kerüljön inkább csak börtönbe. Mivel viszont az első forgatási helyszín (temető) már készen áll, bedobhatná helyette a kulcsot mondjuk az anya karaktere. „Szerintem ez remek ölet" vágja rá a túlbuzgó asszisztens, Mike pedig csak néz azokkal a szomorú szemeivel, mint a kisgyerek, akitől most vették el a kedvenc játékát...
A Kaliforgia producere Jake Kasdan nem ismeretlen a minőségibb vígjátékok rajongói számára, hiszen előző munkái közé tartozik a Narancsvidék c. egészen kellemes felvételizős cucc és a zenés életrajzi filmeket parodizáló Lankadatlan, ám ezúttal a társadalomkritikát maximumra csavarva karrierjének legvirtuózabb fekete komédiáját keverte ki a sorozatok világa elé görbe tükröt állító alkotással. Gondolom nem meglepő, hogy a prímet a közeget A-tól Z-ig ismerő David Duchovny viszi, az álomgyárból és az őt körülvevő emberekből fokozatosan kiábránduló idealista író figuráját mintha csak rá öntötték volna, egy-egy mozdulata/arckifejezése többet ér ezer szónál. Szorosan a nyomában lohol Sigourney Weaver, aki láthatóan lubickol a nézettség érdekében bármeddig lesüllyedő stúdiófejes szerepében, a film legemlékezetesebb pillanatait egyértelműen kettejük közös jelenetei jelentik (na meg a frenetikus Taxisofőrös geg). Egy ideális világban a TV játék a mozikban (is) több nézőt vonzott volna, mint a bugyuta és obszcén társai, de mivel ez nem adatott meg (nálunk kapásból DVD-n jelent meg) kultfilmet talán még csinálhatunk belőle. Én már megvettem a saját példányomat...





Műfaj: *médiaszatíra*
Rendező: *Jake Kasdan*
Szereplők: *David Duchovny, Sigourney Weaver, Ioan Gruffudd, Judy Greer*
DVD forgalmazó: *Fórum Home Entertainment*

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén 5

„Sorry, no bonus”

Annak ellenére, hogy több tudós, elemző, forrás, tanulmány és okfejtés szerint is a világgazdaságot sok-sok éve már a telhetetlen étkű fogyasztói társadalom viszi előre, mégis tényként vehető, hogy egy-egy szórakoztatóipari termék várható sikerét még mindig lehetetlen előre megjósolni. Hiába minden részletes piaci kutatómunka, gondos tervezési időszak, és realista következtetéseken alapuló valószínűség-számítás, a vásárlók reagálása rendre valamilyen megfoghatatlan szabályrendszer alapján működik.

Nincs ez másképp a videojátékok világában sem. Ha a konzolok ismert történelmét vesszük alapul, egyszerűen logikátlan az a folyamat, ahogy egy-egy masina magasan kiemelkedett a többi közül, vagy tűnt el a süllyesztőben, szinte ismeretlenül. Olyan gépeket hantoltunk el túl fiatalon, melyek életükben tudásukat és minőségüket tekintve akár messze túlmutattak a konkurencián, viszont a piac tárt karokkal fogadott már olyan technikai újdonságokat is, melyeknek a sokat látott szakemberek sem mertek volna sikert jósolni. Szinte semmi ráció nincs abban, miért választanak a vásárlók egyszer egy praktikusabb, takarékosabb, kategóriájában gyengébb videojáték konzolt, és miért költenek máskor boldogan az újdonság bizonytalan és drága varázsára. Valószínűleg a „legbiztosabb” megállapítás a témában, hogy vannak jókor jó helyen és rosszkor rossz helyen megszülető videojátékok.

Ebben a hónapban négy olyan géppel foglalkozom, melyeknek a klasszikus „Sorry, no bonus” táblát mutatta fel a nagyközönség.

1990 SNK Neo Geo

Az 1990-ben nagyközönség elé tárt Neo Geo AES (Advanced Entertainment System) története egyáltalán nem indult rosszul. A korábban játéktermi rendszereket hajtó (MVS = Multi Video System) hardver „hazavihető” verzióját az SNK pont azért dobta piacra, mert nagyon úgy tűnt, az arcade rajongók szívesen hajlandóak lennének pénzt áldozni azért, hogy a megszokott magas minőséget kapják otthon is – olyan látványvilágot ugyanis, amit az SNK gépe prezentált, az akkori konzolok messze nem tudtak kipréselni magukból. A látványorgiát mutató, többségükben 2D-s, nagyméretű rajzolt sprite-okkal operáló szoftverek virágkorukat élték abban az időben, így kézenfekvőnek tűnt, hogy meg kell kockáztatni az előrelépést és egy bivalyerős géppel meglepni a piacot.



A hardver igazi technikai parádénak számított. Két darab proci ketyegett benne: egy 16bites Motorola 68000 és egy 8bites ZiLOG Z-80A. A rendszer fő processzora 50%-kal gyorsabb volt, mint például a piac egy részét uraló SEGA MegaDrive szíve. De az igazi ütést a grafika adta: a gép 4096 színt pakolt a képernyőre és 380 külön sprite-ot mozgatott, míg a MegaDrive mindössze 64 színnel és 80 sprite-tal boldogult. A Yamaha 2610 hangchip 15 csatornán ontotta a zenét és hanghatásokat, melyből 7 csak a digitalizált effekteknek volt fenntartva.



A tudásnak azonban nagy ára volt – nagyjából 600 dollár két kontrollerrel és egy memókátyával. Ez a hihetetlen összeg viszont azonnal, már születése pillanatában saját köldökzsinórjával fojtotta meg a csodakonzolt – hiába ünnepelték a hardcore arcade playerek álló vastapssal az olyan különleges csemegéket, mint a NAM-1975 lövölde, a Riding Hero motorverseny, a Cyber-Lip shooter, vagy a közkedvelt Metal Slug/King of Fighters duó, nem voltak elegen és nem képviseltek megfelelő vásárlóerőt. Ezen felül a futótűzként terjedő, valós idejű 3D-s grafikai világ sem tett jót a gép legfőképp 2D-s, arcade stílusú játékai jó hírének.





A későbbi CD-kiegészítő egység is gyakorlatilag életképtelen ötlet volt. A Neo Geo jelenség egész hivatalos életciklusát – kb. 14 év – tekintve méretes üzleti buktának számított, mégis napjaink egyik legendás otthoni retro konzolja lett belőle. A szóbeszéd szerint az SNK vezetősége úgy tekint a konzolra, mint a cég ezredfordulón bekövetkezett csődjének okozójára. Ettől függetlenül mind a gép, mind a játékok máig keresett csemegék a gyűjtők körében – olyannyira, hogy még 2006-ban is jelent meg Neo Geo játék független fejlesztőtől.





1993 Atari Jaguar

Az Atari egyszer már nagyon beletalált a közepébe korszakalkotónak nevezhető Atari 2600-as otthoni konzoljával (melyből több mint 30 millió darabot adtak el világszerte!), így borítékolni lehetett, hogy a '90-es évek elején rohamos fejlődésnek indult videojáték piacra ismét valami hatalmas újdonsággal lépnek majd elő. A 16bites éra erőforrásai a végükhöz közeledtek, a CD lemez volt a nagy „futurisztikus" újdonság, és technikai körökben már egy 32bites Atari konzolról susmorogtak. A



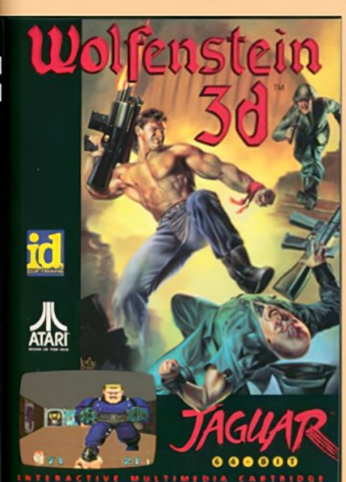


cég azonban nem egyet, hanem mindjárt kettőt akart lépni, hogy egy huszárvágással végképp lesöpörje a konkurenciát. Az „első 64bitesnek kikiáltott", RISC chippel szerelt Atari Jaguar tervezői úgy gondolták, hogy az erőt a lehető legolcsóbban kell adni, így a konzol végül nagyon kedvező, 250 dolláros fogyáron került a boltokba. Ezzel abszolút vetélytársa lehetett a kissé túlságosan is túlfuttatott 3DO-nak, valamint a SEGA-Nintendo páros gépeinek… pontosabban lehetett volna.





A Jaguar debütálása után mondhatni elfogadhatóan fogyott egy ideig, azonban a várt atomrobbanás elmaradt – mégpedig azért, mert hiába volt kiváló az ára, nem jöttek hozzá a hardver erejét villogtató szoftverek. A játékosok csalódottan vették tudomásul, hogy a gép programkínálata messze elmarad a többi konkurenciáétól. A várakozásnak pedig hamar az lett az eredménye, hogy a vásárlók egymás után magára hagyták az Atari nagymacskáját.



A bénázás okaként a hardver problémás programozhatóságát emlegetik – jogosan. A fejlesztők nagyon nehezen boldogultak és lassan haladtak a Jaguar játékok elkészítésével, ráadásul maga a hardver is gyári hibás volt, tovább rontva amúgy sem fényes helyzetét. A sikertelenséget csak tetézte a tény, hogy emellett még nem is volt olcsó a szoftverfejlesztés, így a nagyobb programozó csapatok általában a biztosabb bevétellel kecsegtető platformokat választották, a kisebb stúdiók pedig nem voltak képesek megfelelően minőségi játékok felállítására. Meg lehet nézni a megjelent Jaguar stuffokat: többségükben ismeretlen címek, amikről senki sem hallott, vagy olyan programok, melyek más gépeken is hozzáférhetők voltak. Az



Atari emellett belebukott a sok ígérgetésbe is: széleskörű fejlesztői támogatottságot hangoztattak, ami végül nem jött össze, és az is kiderült, hogy a Jaguar mégsem „annyira" valódi 64bites konzol, hanem tulajdonképpen csak 2x32 – és ez a kis mellébeszélés már végképp az utolsó szögek egyike volt a masina koporsójában. Mire megjelent az első igazi exkluzív sikerjáték, a színes vektorgrafikás Tempest 2000, már visszafordíthatatlanul elpárolgott az Atai rajongók bizalma, és a konzolt sem a DOOM, sem pedig a Wolfenstein 3D nem volt képes visszacibálni a köztudatba – mert már mindenki rég valamilyen más gépen játszotta őket. Az Atari Jaguar leghíresebb saját játéka az Alien vs. Predator nevű FPS, mely



ironikus módon olyan kiváló látványt varázsolt a tévé képernyőjére, mint akkoriban semmilyen más game, sőt, az ilyen minőségi alienes témának nem is akadt még csak vetélytársa sem a videojátékos piacon, de ez az egyetlen program kevés volt ahhoz, hogy megmentse a gépet. Az 1995-ig elkeseredetten vergődő Jaguarnak végül a PlayStation megjelenése adta meg a kegyelemdöfést. Az Atari kínjában kapkodni kezdett: CD-ROM kiegészítőt készített a géphez, valamint egy új kontrollert, plusz multiplayer funkciót kínáló játékokkal és exkluzív címekkel is próbálkoztak, de 1996-ban már fejétől bűzlött a halacska. Hiába jelentették be a készülő Jaguar II-t, valamit a „virtuális valóságot" felvonultató sisakot, a cég raktáraiban hegyekben álltak az el nem adott gépek. A Jaguar után az Atari ki is vonult a hardverpiacról.





1993 3DO

Trip Hawkins, az Electronic Arts alapítója kifejezetten haladó és nyitott gondolkodású szakember volt már a kilencvenes évek elején is. Az úr úgy gondolta, a piacon akkoriban egyeduralkodónak számító Nintendo és a SEGA diadalútját azzal lehetne megállítani – vagy legalábbis lassítani –, ha partnereket szerezne egy technikailag kiemelkedő, erős, sokat tudó, de relatíve szabadon fejleszthető „otthoni szórakoztató rendszer" piacra dobásához – mely elsősorban persze játékkonzol. A 32bites gép a 3DO nevet kapta a keresztségben.
A terv egyszerű volt és világos, ráadásul előremutató: a gépre a nagy kiadók kedvük szerint fejleszthettek, sőt, a különböző hardvergyártók, akik beszálltak a buliba, elkészíthették saját modelljüket. Az ötletgazdák minden technikai újdonságra fogékony család nappalijába szánták a 3DO-t, melynek helyét a technika történelmében olyan sikeres állomásként képzelték el, mint a videomagnóét. Az egyre népszerűbbé váló CD lemezes technológiának hála a gép játékkal, filmmel és zenével is tökéletesen megbirkózott, így minden adott volt ahhoz, hogy a 3DO akár a szórakoztatásra használt személyi számítógépeket is leváltsa. A szakember szó hitelének és a kiváló marketingnek köszönhetően olyan tőkeerős hardvergyártók is csatlakoztak a projekthez, mint a Goldstar, Sanyo, Samsung, AT&T, Creative Labs, plusz a világ egyik legmonumentálisabb elektronikai cége, a Matsushita/Panasonic.
Hiába voltak azonban sikeresek a szülőszobai körülmények, a gyermek mégis hamar besárgult. A csodagépnek szánt 3DO 700 dollár körüli árcímkéje bizonytalanná tette az érdeklődőket, akik a talán kissé túl magabiztosan és harsányan alakított marketing ellenére is csupán egy játékgépet láttak a masinában, nem pedig kihagyhatatlan családi szórakoztatási formát. A nagyméretű doboz, a CD meghajtó, de még a csillogó-villogó játékok is inkább bizonytalanságot keltettek a piacon, mintsem vonzalmat. Hiába volt remek platformer a Gex, hiába festett gyönyörűen a Need for Speed, hiába volt dögös a Road Rash, sőt, hiába volt a legjobb a Super Street Fighter 2 Turbo 3DO portja: a játékosok inkább vették a jóval egyszerűbb konzolokat. A nagyon eltalált, tankos-lövöldözős Return Fire, a horror-kaland Alone in the Dark, de még az Amerikában abszolút húzócímnek számító John Madden Football sem tudta elég csábítóvá tenni a közel 250 játékkal büszkélkedhető palettát. A különböző gyártók által készített, eltérő külsejű modellek csak fokozták a keveredést, pedig a Panasonic tényleg teljes mellszélességgel kiállt a 3DO frontján, olyannyira, hogy sokan „Panasonic 3DO"-ként ismerték még a szakmában is. Valamivel később a Samsung mintegy pánikszerű húzásként jelentősen csökkentette a konzol árát 399 dollárra, de a gép piaci reputációját már ez sem menthette meg: abból a bizonytalansággal bélelt gödörből, amibe bemutatkozása után került, már nem tudott soha kimászni.
Ha a 3DO történetét mai szemmel visszanézzük, szinte érthetetlen, miért nem lett olyan siker, mint az 1994-1995-ben debütált PlayStation. Vannak, akik azt mondják, „nem volt elég japán" – és a piac akkoriban leginkább Mario-ban és Sonic-ban bízott. Erre az elméletre azonban ismét csak a PlayStation hozható fel ellenpéldaként, mely gépen a két videojátékos ikon szintén nem tette tiszteletét. A méltatlanul sikertelen 3DO végül 1996-ban szállt a sírba.









1998 SNK Neo Geo Pocket/Color

Az SNK-nak sajnos nem jött be úgy az asztali Neo Geo konzol, ahogy szerette volna, de az okos japán szakemberek bizonyára nem kevés időt töltöttek el a helyzet utólagos kielemzésével. Csináltak egy csúcs hardvert, egy halom kiváló szoftvert, de



azok a playerek, kik örömmel hagytak ott dollár- és jen-hegyeket a termekben, valamiért nem akartak elegen elég pénzt áldozni egy bitang otthoni arcade masináért. Emellett meg az a fránya 3D-s/poligonos grafika is mindenki kedvence lett nagyhirtelen. Mi lehet a megoldás? Talán egy hordozható konzol, mely olcsó, monokróm grafikai megjelenítést használ, de ugyanakkor a megszokott SNK-minőségű játékokat nyújtja? Sőt, ez a koncepció bizonyára versenyképes a Nintendo hasonló kaliberű, de sokkal kevesebbet tudó, 1989-ben debütált GameBoy gépével is! 1998 októberében piacra került tehát a Neo Geo zsebbe való Pocket változata.
A 16bites gép, bár csak fekete-fehér képet adott, a remek – beígért – játékoknak köszönhetően nagy jövő előtt állt. Megjelenése



után 2 hónappal már megvolt hozzá például a Samurai Showdown című oldalnézetes beat'em up, így az SNK azt hitte, a népes rajongótábor



majd kezét-lábát törve rohan, hogy vásárolhasson egyet a konzolból. A játékok azonban nem készültek el időre: kevés volt a kapható game – fényévekkel kevesebb, mint Nintendóéknál. A Nintendo kozmikus sikere ugyanakkor komoly, mindvégig súlyos pressziót gyakorolt a japán cégre, és az is ott lógott a levegőben, hogy kiderült: a nagy N 1998 őszén „beszínezi" a GameBoy-t és Color néven új gépet ad ki.



1999 tavaszán az SNK kénytelen-kelletlen követte riválisát, és alig pár hónappal az eredeti modell megjelenése után máris váltott a Neo Geo Pocket Colorra. Szegény szerencsétlen monokróm gépet addig sem vették túl sokan, de a váltás után persze már senki sem kereste a régi változatot. Az új színes gép egy kis csoda volt, hisz magas technikai tudása mellett akár 40 órán át is üzemelt a két ceruzaelemmel. Elkészült hozzá a King of Fighters R-2, a Samurai Showdown 2, a Metal Slug: First Mission, valamint a Fatal Fury: First Contact. Később újabb modell-revízió következett, mely során a gép méretét csökkentették. Sőt, ezután a konzol még PDA funkciókkal is bővült, ami után már mindenki elismerte szakmai szinten, hogy egy fantasztikus ketyeréről van szó… vagyis elismerte, aki egyáltalán tudta, hogy létezik ilyen konzol.
Az SNK-nak ugyanis soha nem volt elég erős oldala a marketing. Amíg világszerte még a csapokból is a Nintendo GameBoy folyt, addig a Neo Geo Pocket Colorról alig hallott valaki, sőt, nem is lehetett túl sok helyen kapni. A vásárlók egyáltalán nem keresték, a kereskedők pedig nem rendelték – kivéve talán a nagyon speciális boltokat. A Nintendo olyan komoly anyagi bázissal rendelkezett, amivel az SNK képtelen olt felvenni a versenyt. Hajszolták magukat, de ez a verseny a legutolsó anyagi tartalékaikat is kimerítette. A japán piac marketing managelése még csak-csak ment volna, de Amerika már túl nagy falatnak bizonyult (amibe egyébként még egy harmadik szereplőnek, a Bandainak is beletört a bicskája a WonderSwan nevű szépséges handhelddel). Bár a konzol hivatalosan kapható volt Európában is, de az öreg kontinensen aztán már tényleg csak a legínyencebbek vásároltak belőle – ők pedig elenyészően kevesen voltak.
2000-ben az SNK letérdelt és csődöt jelentett. Felvásárolták őket. A csodálatos kis gép manapság már csak a gyűjtőket boldogítja – de őket nagyon. Hiába került a handheld videojátékok történelmében GameBoy fejére a korona, az igazi otakuk birtokában ott van egy nagy becsben tartott Neo Geo Pocket Color példány!





Martin

Mozgásérzékelés, kritika, kijutott mindegyikből erre a hónapra, és mi nem is rejtjük véka alá, nem csak a rólunk írt verseket osztjuk meg veletek. A Wii-vel indult hadonászásról sok érdekes és ellentétes vélemény futott be hozzánk. Csak így tovább fiúk-lányok! RBaly *(Nekem a Kinectanimals-el volt egy hosszas ismerkedésem a BGS során, kérdés, hogy a játék, vagy a hostess csajszi hozta a kitartásom, mindenesetre bizarrul édes progi. Krisz)*

Sziasztok!

Grat az 'új' sághoz! Klassz a magazin desingja, de most picit leegyszerűsítettétek a hírek, érdekességek oldalakat. Nem lett olyan szép, mint az előző számban, nem tudom, hogy az átláthatóság kedvéért alakítottátok-e át, de én az előzővel is meg voltam elégedve. Lenne egy kérdésem felétek! Nálatok elterjedt a munkahelyi depresszió? *(Pfuhh, ne is mondd bakker, vírusként terjed. K)* Elolvasva a cikkeket (többet is elolvastam, ha már van ilyen képességem) nehezen döntöttem el, hogy most akkor mi is a véleménye az írónak a játékról! Mintha skizofrének dolgoznának nálatok *(Erre már én is gyanakodtam múltkor, de nem mertem rákérdezni. K)*, vagy mindenkinek rossz napja lett volna a cikk írásakor (vagy nem olyan ember kapja tesztre a játékot, aki szereti az adott stílust). Hol objektív, hol szubjektív vélemények olvashatóak a cikkekben, ami összezavarja az olvasót. (pedig úgy láttam a "reklámban", hogy igyekeztek objektívak lenni). Dobjátok ki a szubjektív véleményeket, mert azok emberenként változóak, maradjon meg az onlinera a fórumokra a "saját" vélemény. Nem azért mintha nem lennék rá kíváncsi, de a magazinban ez tényleg zavaró (lehet csak nekem?). *(Na erre most mást írtam volna, de morgás lenne belőle… a lényeg, hogy sztem a szubjektív megnyilvánulások az igazán értékesek, mindamellett a lehetőségek szerint nyilván törekszünk objektivitásra is. Az pl. kutyát nem érdekli, hogy mondjuk Hornyák úr nem szereti az autós gammákat :), de nyilván nem is F1-et kap tesztelésre. K)* ***(Egy-egy tesztnél akarva akaratlanul belecsúsznak szubjektív elemek, máskülönben minden főbb jellemzőt külön független szakértővel kéne vizsgálgatni, az meg nem lenne az igazi. RB)*** És egy észrevételt írnék még meg. WRC teszthez kapcsolódóan, de bármelyik hasonlóan (tehát nem mind f*s) megírt cikkhez aktuális. Oké, hogy HD korszak meg, hogy Ti az olvasóknak írtok akik a csilivili grafikát hypeolják. De a graf nem minden! Ugyanúgy lehet élvezni egy kevésbé szép játékot ha jól játszható (anno PS2-es játékok -csúnyább graf, jobb játékmenet- VS. Xbox - a miénk a jobb grafika, menny oszt lőj játékmenet) Kipróbáltam a demot normal és "asszem" simulator módban. Ég és föld volt a játékmenet! Simulator módban (igaz kormánnyal toltam) rallypilótának éreztem magam, és az autóm is majd szétesett a futam végére. Az ilyen bakikat elkerülhetnétek. ***(Szerintem csöppet távol áll egy szimulátortól, és sok, mondjuk Wii játék a példa rá, hogy nekünk se a grafika a minden. RB)*** *(Erről az irányítási mizériáról én is tudok a WRC kapcsán, de egy amúgy sem kétfilléres játék nehogy már csak drága kormánnyal legyen „jól" irányítható. K)* Külön grafika, hang, játékmenet stb. értékelések, és egy összesítő, mert így esetenként túl szubjektív, torz értékelést kap egy játék. (És veszélyeztetitek, hogy lemarad-jak egy f*sz* gameről) Félre ne értsetek (aki megtette annak már úgyis elkárhozott a lelke és az ördöggel cimborál, de no para találozunk a pokolban egy jó sör mellett) nem a szemetekre akarok hányi ezzel a levéllel. Szeretném felhívni a figyelmeteket pár, számomra nem tetsző momentumra. Ha ezzel elérek valami pl.: világbékét, akkor már megérte :) Köszönöm, hogy emberi áron emberi konzol magazint hoztatok létre. Alakul ez!

Üdv: miqla

Ave!

Ha jóól tudom, akkor az e havi téma az, hogy mi mit is gondolunk "erről a mozgásérzékelős trendről". Ugye jóól tudom? Jó... Nos, szerintem nem lesz túl hosszú életű a dolog, mivel nagyrészt mindre ugyanolyan játékokat lehet kapni. Ugye itt most egyértelműen a sport, ügyességi, zenés (satöbbi, satöbbi...) játékokat értem. Úgyhogy szerintem aggodalomra semmi ok, legalábbis én nem hinném, hogy ez bármilyen rossz hatással lenne a hardcore játékokra, mert végülis miért lenne? *(Én pl. baromságnak is tartom, hogy mindenáron rá van erőltetve nagyobb címekre, mint support. K)* Ezekkel amúgy is csak barátokkal, családdal egymás ellen (vagy épp egymással váll vetve) van értelme játszani. Végülis mégsem fogom megvetetni a Kinect-et karácsonyra, hogy aztán majd magamnak ott ugráljak a nagyszoba közepén. Inkább kérek egy kis zsetont, hogy aztán bemászhassak a legközelebbi boltba és megvehessem az új Castlevaniát :) ***(Nem sokkal feljebb objektivitást kértek, de én is inkább a HC játékokra szavazok. RB)***. Szóóval nekem ennyi lenne a véleményem erről az egészről!

Pááá *Little Elek*

Hali! :)

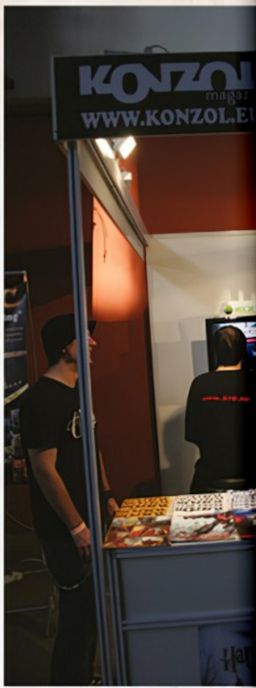
Nos, nekem a PS Move jobban bejön mint a Kinect. Egyrészt azért, mert nem függ a fényviszonyoktól (tudtommal), másrészt, mert én személy szerint jobb szeretem, ha van valami a kezemben. *(Harmadrészt mert, biztos PS3-ad van. K :)* ***(Krisz, attól függetlenül, hogy milyen géppel rendelkezik, van amire a Move a jobb választás. RB)*** Ez nálam játékvásárlásnál is kiütközik amúgy. Inkább bemegyek Pestre és veszek meg ott egy játékot, mint hogy csak egyszerűen letöltsem a store-ról. Nos, nekem ez a véleményem. :)
Na pá!

Feles

Sziasztok!

Én egy nagyon jó ötletnek tartom a mozgásérzékelős irányítást, mivel sokkal kötetlenebből, interaktívabban, ne adj Isten élethűbben lehet irányítani egy játékot, mint a klasszikus, kontroller vs. egér-billentyűzet segítségével. Valamint szerintem sokkal nagyobb közösségteremtő ereje van, mivel bevonja az egész családot, baráti kört, valamint így a szülők sem tudják az egyszeri gamer orra alá dörgölni, hogy "már megint a gép előtt ülsz!!". Az újabb fejlesztések Kinect/Move megjelenésével, a Wii eladásai drasztikusan vissza fognak esni, szóval a Nintendonak össze kell magát kapnia, ha meg szeretné tartani a piacvezető pozícióját, ennek egy eszköze lehet a HD felbontás és a 3D beépítése a következő generációs gépébe, hogy igazi "nagy" konzol válhasson az új gépből. *(Jaj, hagyjuk már ezt a 3D-s erőltetést is, oké kircsi meg minden, de ez is csak hype egyelőre, egy JÓ DRÁGA hype. K)* Kezdetben még csak a casual réteget fogják megcélozni ezek az eszközök, de később biztosan megjelennek a hardcore címek amelyek már teljes mértékben támogatják az új eszközöket. Akárhogyis mi csak jól járhatunk. ***(Neked legyen igazad! RB)***

Veres Péter



Hello konzolonline!!!:)

(Ez továbbra sem az. :) RB) Szeretnék tőletek igazolást kérni az iskolába, mert állandóan a Fifával játszok és a konzol.eu -n lógok ....és ezért nincs időm járni iskolába...... ÜDW: Az egész csapatnak.....BY:

BTGAMER

(Ha van képed a tanár elé állni vele, én nyugodt szívvel megírom neked. K) ***(No comm. RB)***

Adtatok egy jó

ötletet, gondoltam megosztom, hogy én mit is gondolok erről a mozgásérzékelős dologról. A Wii megjelenése óta az egész világot egyfajta "mozgás-mánia" járja át. Hova tűnt a jó öreg "leülök, rágcsával és piával a kézbe" játékmód? Nem baj az, ha az emberre rájön a mozoghatnék, de azt tegye a kinti levegőn, vagy ha nő, akkor a konyhába mozogja be magát. (Viccelek csak) Persze az a tény, hogy az ember játszva akar mozogni, betudható annak, hogy nem vicces a koszos szőnyegen fekvőtámaszozni. A dolog bizonyos fokig szórakoztató, főleg ha a haverjaiddal tolod, vagy egy bulin. *(Igazából pont erről szólna az egész, hogy a „rágcsával és piával a kezedben" trendet egy picit megszakítsd legalább bulikon. K)* Viszont a rossz benne, ha egyedül ugrálsz, vagy ha mondjuk 2 méter vagy és egy alacsony plafonnal ellátott lyukban laksz. Nem szép látvány. Csak annyit akartam kihozni a levélből, ha mozogni akarsz, akkor nyomj le 100 fekvőtámaszt, ha lazulni, akkor ülj le és játssz, vagy olvass Konzol magazint.

Zoliqa voltam, békét a népnek!

Nos, emberek, kezdjünk!

Szokásos dolog nem maradhat el: helló! Akkor így az elején leszögezném, hogy ez a levél f*s lesz. *(Szeretem az őszinte és tisztánlátó embereket. K :)* Kissé

lusta vagyok most a normalitás határain belül lévő, értelmes, világmegváltó gondolatokkal bíró levelet összeeszkábálni széthulló, túlzottan is háborgó lelkemnek köszönhetően. Stresszes vagyok. *(Nyugalom, ezen minden tini átesik, ráadásul ezek a boldog évek. K)* Épp gondolkodom, nem máson, mint hogy minek nekem táncórára járni? Elég idióta egy középiskola az, ahol ez kötelező. Jobban pusztítja az agysejteket, mint a múltkori picipónis avatarom, mellyel a fórumot riogattam halálra. *(Nana, jól fog még jönni az a kis Salsa tudás a diszkóban a csajoknál, hidd csak el. K)* Hmm...ma nincs kreativitásom. *(Korábban volt? K)* Tegnap kimerítettem magam azzal, hogy befejeztem a Gears of War "játéknapló" féleséget, amivel a nem rég indult blogomat szennyeztem be, had örüljön a jó nép, nekem pedig akadjon ki a szemem azon, hogy milyen sebességgel kúszik egyre csak feljebb a nézettségmutató. Rekord lett, ugyanis csináltam egy kis reklámot, egy fél napot azzal töltöttem, hogy minden Facebookos kommentem végére belinkeltem, a sok hülye meg nem tudván mi is az, rákattintott. ***(Az olvasóidat nem tanácsos lehülyézni. RB)*** Őrülés. Fáj a hátam. Most nem őrülés. A térdem szintén. Az ajkam lefelé görbül. Tanulnom kéne. Könny hullik ki a szememből. Holnap táncóra. Elindulok egy késért...de nem, még nincs vége, hiszen levelet írok, melybe, bár beleadom teljes kreativitásom, (ami a nullás szintet kapargatja alulról) mégis egyre csak rosszabb és rosszabb... Majdnem írtam egy verset. Szeretek verset írni. De nem tudok. Végül is kit érdekel? A megarák banda nem tud énekelni, a válogatott azt sem tudja, hogy néz ki egy labda....akkor én miért ne írnék verset? Áh, írjon akinek hat anyja van! Én most levelet írok, csak tudnám miről, és minek, mivel így a határidő utolsó napján, tekintve, hogy ez egy förmedvény (komolyan, rosszabb, mint Cthulhu) ***(A South Park-os szörny egész kedves volt. :) RB)*** úgysem kerül be a Dumaládává keresztelt levél szentélybe. *(Pedig nekem bejött, igaz, valami nagyon bizarr megmagyarázhatatlan okból kifolyólag. K)* Talán a témával is kéne foglalkoznom, ami nem más, mint a mozgásérzékelés mánia. Nos, a véleményem erről csak annyi, hogy vérbeli, tisztességes magyar származású himnemű lényként ugráljon a f*szom! *(Hmm… K :)* A szoba, melyben spontán vegetálással töltöm napjaim, kicsi, nem akarom Wii-féle távkapcsolóval arcon csapni magam, mert az fáj. Szóval én maradok inkább ülve (csak a hátfájás ne idegesítene) és nem csinálok semmit. Ezzel a levéllel, azt hiszem megszültem Godzilla utódját, de nem baj, ilyen is kell .



Üdv: Dani (Soul)

(Kell, kell, de azért egy kicsit pozitívabban az élettel. RB)

Hi all!

Én a BGS-es tapasztalataimat szeretném megosztani veletek, mivel eddig nem nagyon tudtam senkivel se beszélni róla mivel ugye megszűnt a Mónika meg a Balázs Show is. Nos pár nappal BGS előtt nyertünk 2x2 db jegyet egyik haverommal az EA jóvoltából, ezért úgy döntöttünk, hogy feljutunk valahogy megnézni miről is van szó egy ilyen partyn. A választásunk a csütörtöki napra esett, magam sem tudom, hogy miért de talán akkor volt ACB bemutató és haverom nagy AC fan hírében áll. Na mind1, a lényeg, hogy olyan 4 óra körül elindultunk innen, Salgótarjánból ami még nem is tűnt annyira vészes időpontnak egészen addig még fel nem értünk pestre ahol kb annyi időbe telt átvánszorogni pesten mint felérni oda. Szal olyan fél8 körül értünk fel a helyszínre ahova beérve elgondolkoztam azon, hogy tényleg ezért jöttünk-e fel. Először is sokkal kisebb kaliberű volt mint amilyenre számítottam, igen tudom állítólag ez most tényleg kisebb volt mint a többi na de én ennek a duplájára gondoltam attól még. Ezen a kis katasztrófán túltéve magam a második nagy csalódás az árak voltak, ugyebár minden akciós lesz gondolta a hülye vidéki, azaz én, a sok akció beharangozása után. Erre mikor odamentem pár standhoz, azt hittem leesik az állam. *(Jó kis csaj-szik voltak, mi? K :)* Nemhogy akcióról nem lehetett beszélni de még a jegy ára is rá voltak számítva a játékokra illetve az újabb játékok ezen felül még többe is kerültek. Ekkor tettem le a játék vásárlásnak puszta tényéről is és szépen félretettem a pénzt az esti koncertre, mert ha már pesten vagyunk élvezzük ki a helyzetet. A harmadik csalódás a versenyek körében ért, ahol is haverom nagy nehezen jelentkezni akart egyre és simán betettek helyére egy palit aki már az előző menetbe is játszott. Mindezek ellenére azért azt mondom megérte felmenni, jó volt látni egy ilyen rendezvényt élőben illetve azért a Konzol Magazin-os csajok puszta látványát se hagytam volna ki szívesen az életemből. *(Jaja, bezzeg engem ki sem emeltél, pedig még autogramot is kértél. K :)* Elég nehéz volt a játékokra koncentrálni mellettük. xD

Hali

A mai nap felkeltem ahogy mindig is teszem 7 órakor, ezzel nincs is semmi probléma viszont amint megláttam a naptárat és hogy hétfő van azonnal elszörnyedtem. *(Hőhő! K :)* Megérkeztem 8 órára a munkahelyre ahol a munkatársak teljesen jó kedvel fogadtak(ekkora még nem sejtettem hogy ez egy igazi hétfői nap lesz.) elkezdtük a munkát és minden a megszokott rendben történt. Később a főnökeim elém raktak annyi papírmunkát h megduplázzák a napi teendőmet, hát legyen csináljuk meg. Mikor már majdnem a végén jártam jött a céghez 1 ellenőrzés..***(Az ilyen mindig megédesíti a napját az embernek. RB)*** hát persze hogy innentől a saját dolgommal nem haladtam 1 órán át semmit. Amint az ellenőrök hátramentek és ott vizsgálódtak befejeztem a maradék feladatom és eltűntem a láthatárról, hogy véletlenül se vegyenek elő semmi miatt hisz én végzem a papírmunkák nagy részét és könnyen rám lehet fogni bármit. Hazaértem és a szokás hatalmára facebook volt az első teendőm itthon, ahol megláttam ezt a nyereményjátékot és egyből ki kellet használnom a lehetőséget, hogy írjak pár sort mielőtt elmegyek a tanfolyamomra és ott tölteném az egész napomat. A mozgásérzékelős irányítók pedig inkább jövőre lesznek felkapottak amint jönnek ki hozzá hardcore réteget érintő játékok is. ***(Szépen ledaráltad. RB)*** Na remélem ez megteszi h nevezhessek a játékba.

Üdv

Csillag Tomi

Levelet hozott a postás!

Szevasztok gyíkok!

(És ez most nem a kötekedő, agresszív beköszönés, hanem inkább a kiábrándult, fásult üdvözlésé, előre is bocs) *(Pedig már majdnem komolyan vettelek, de csak meghátráltál. K)* Hol is kezdjem… ja igen, miért zártátok ki a hagyományos levél, boríték útján válaszoló helyes megfejtőket? NINCS OTT EZ AZ E-MAILOK, HONLAPOK KÖZT!!! (Vagy a szerkesztőség címére is lehet hagyományos borítékot, levlapot küldeni, csak elfelejtettétek közzétenni?) Elgondolkoztatok ki veszi a lapot? Szerintem: 1. Akinek van internete (pc-re) 2. Akinek nincs *(Fél éves startolásunk óta nem te küldted az „első" analóg levelet, de gondoltuk nem túl IQ-s feladat külön reklámtáblás jelző nélkül megtalálni a címünket az újság impresszumában. Tévedtünk. K)****(Kiirom, ezen ne múljék. RB)*** Tudom ez ennél mélyebb kérdés – de bocsi – engem csak ez érdekel most. Az egyes csoportot nem is értem, hisz ott a net, ott ezerszer több infó van, mint a nyomtatott formátumban. (Ezek betegek? – bocs) ***(Itt valszeg nem tőlünk kell elnézést kérned. RB)*** A kettes csoportnak nincs más választása – hírek, érdekességek, tesztek, játékok, expóbeszámolók, csak innen tudunk beszerezni. MEGDÖBBENTETT AZ ÉVES JÁTÉK EXPÓKRÓL SEM ÍRTATOK – „Nem, menjünk csak az internetre és nézzük meg ott"! BRUHAHA. (VAN EGY TIPPEM, PÁR HÓNAP-ÉV ÉS TI IS ÁTKÖLTÖZTÖK ODA?!) *(Erre azért ne fogadj! Alapvetően olyasmiről szeretnénk írni, amin mi is részt veszünk, az E3 az egyetlen kivétel, talán nem véletlenül. K)* Az egész újság úgy tűnik errefelé megy: mindenkinek van nete, pc-je stb- *(Nem erre megy, de tényleg mindenkinek van. K)* De! Hagyjuk a sok hazudozást, ha csekket, rezsit stb kell fizetned és DÖNTENI KELL eszel vagy netezel tuti az előbbit választod. Ha nem így véled gyerek vagy még vagy/és jókor jó helyre születtél. *(Igazából egy havi netdíj már jóval olcsóbb, mint akár az ELMŰ. K)* ***(Miért Krisz, a nethez nem kell áram? :) RB)*** GONDOLJATOK RÁNK! *(Miért kiabálsz, rosszul hallasz? K)* Mégegyszer legyen mindig ott, hogy borítékon, levpapíron is lehet írni (Dumaláda, nyereményjátékok, stb.) Ja és hova küldjem? (Szerkesztőség?) Más. Tudom sok a gond stb. de a lap pld ha már októberi, jelenjen meg a hónap elején (max 15.) – igen, október 15. és nem később. Tudom ez nem könnyű, de nem lehetetlen. ***(Ennek, ha már te is felnőttél , tudhatod, hogy más akadályai is vannak, például váltunk a kedvedért, cserébe egy havi lap 2 hetet fog a polcokon lenni, megéri. RB)*** Én tudom minden a net irányába megy el de gyerekek ezzel azt éritek el mint az előző lap – mentek a netre, sok előfizetőt elveszítve stb. – és mi megint át leszünk cseszve tucatszor. Értsétek már meg maradhat ez az irányzat, de mellette gondoljatok ránk, internettel nem rendelkezőkre is. Remélem nem voltam sértő – talán segítő is. Várom a lapban a mielőbbi változásokat. Szegasztok tipegők.

Zoltán

(Köszönjük, és becsülendő, hogy bepötyögted, szerencsére nem nekem kellett digitalizálnom. K :)

És én is köszönöm a leveleket, írjatok bátran továbbra is! Témát nem szokásom szigorúan betartatni, de ami érdekelne: mi volt számotokra az idei év játéka és miért? Zoltán kedvéért meg nem csupán a ***dumalada@konzol.eu***-ra, hanem az impresszumban megtalálható kiadó postai címére „borítékon", „levpapíron" is, bár ennek se volt eddig akadálya. Ciao!

RBaly és Krisz

Impresszum

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808

Megjelenik havonta

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs
rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:
Martin
martin@konzol.eu

Laptulajdonos
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

WWW.KONZOL.EU

Jövő hónapban érkezik a LittleBigPlanet kihívója, az Electronic Arts gondozásában. A játék tele lesz fantáziadús kihívásokkal az egész család számára, akár saját magunk kreálva feladványokat, PS3-on Move támogatással.



Figyelem Wii tulajok, egy régi kedvenc tér vissza közénk, Donkey Kong, valamint legjobb barátja és hűséges társa Diddy Kong személyében. A klasszikus 2D-s játékmenete és egyedi kooperatív funkciót előtérbe hozva, mégis látványos külcsínnel indulnak neki hőseink egymást támogatva ötletes és rendkívül látványos kalandjaiknak.





Veszélyben a Mario Galaxy trónja? Jövő hónapban kiderül, mindenesetre epikus Mickey mesebeli kalandjait a Wii legszebbikeként harangozták be, a konzol képességeihez optimalizált elképesztően színes , és kreatív játékmenettel.



MI is nehezen hisszük el, de végre valahára megérkezett a legenda. Kazunori Yamauchi mesterműve több mint 1000 modellt vonultat fel a generáció talán legáhítottabb címében.



A mozipremierrel párhuzamosan érkezik a soron következő Harry Potter kaland, teljesen új akcióorientált játékmenettel, új engine-el, szabadon választható főhőssel, kooperatív játékmóddal. Tudjuk, hogy filmadaptáció, de reméljük jóra sikeredik a folytatás.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:
Medal of Honor-t nyertek: Kacsó Brigitta, Fraller Richárd, Kiss Attila, Ördög Norbert
Assassin's Creed Brotherhood-ot nyertek: Barna Tamás Krisztián, Kovács Attila, Krizsán Zsófia, Csiszár Gergely
Fable III-at nyertek: Bek Dániel, Berki Krisztián, Nagy Beatrix Havaska







Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként

***599 Ft*-os áron!**

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.

A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.

Mélyépítő Labor Kft.

Köszönjük a támogatást kiemelt partnerünknek, a Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu


ASSASSIN'S
CREED
BROTHERHOOD
Már a boltokban!
Magyarországon forgalomba hozza az ANTEC Kft.
www.an-tec.hu
Hivatalos magyar oldal:
assassinscreed.ogi.hu
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
www.assassinscreed.com
UBISOFT
© 2010 Ubisoft Entertainment. Minden jog fenntartva. Az Assassin's Creed, a Ubisoft és a Ubisoft logó a Ubisoft Entertainment Egyesült Államokban és/vagy más országokban bejegyzett védjegyei. A "Playstation" és a „PS" családi logó bejegyzett védjegyek, a „PS3" logó és a Plastation Network logók pedig védjegyek, melyek a Sony Computer Entertainment Inc. tulajdonában vannak. A Microsoft, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox logók a Microsoft cégcsoport védjegyei és használatuk a Microsoft licencével történik. Szoftver platform logó (TM és ©) EMA 2006.